

00 GRATIS UN LIBRO DE 64 PAGINAS CON LOS MEJORES TRUCOS Y PISTAS 00

SUPER JUEGOS

Nº 66 • OCTUBRE 1997 • 395 PTAS.

GRUPO ZETA

NOVEDADES

CRASH BANDICOOT 2
GOLDEN EYE
CLOCK TOWER
LAST BRONX
TIME CRISIS

50
NUEVOS JUEGOS
COMENTADOS

SUPER LISTA DE
ÉXITOS DE LOS
60 MEJORES JUEGOS

REGALAMOS...

- 20 LYLAT WARS
 - 15 RAPID RACER
 - 5 NINTENDO 64
 - 3 PLAYSTATION
- y mucho más...

STREET FIGHTER plus α



Cadcom

vuelve a la carga
con los dos mejores
Beat'em up del momento





CONCURSO Rapid Racer

Sony C. E. y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este gran concurso. Para obtener uno de los jugosos lotes de RAPID RACER que sorteamos debes responder a la pregunta que figura en el cupón y enviarlo con todos tus datos (no se admitirán fotocopias) antes del 20 de Octubre a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO RAPID RACER».

PREMIOS

3 LOTES DE 1 CONSOLA, 1 RAPID RACER
y 1 MANDO ANALOGICO
12 LOTES DE 1 RAPID RACER
y 1 MANDO ANALOGICO



PlayStation es una marca registrada de Sony Computer Entertainment.
Sony Computer Entertainment es una marca registrada de Sony Corporation Japón ©.

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



S U M A

R I O

OCTUBRE 1997



El gran salto evolutivo de **STREET FIGHTER**, una de las sagas de lucha más importante de todos los tiempos, merecía, sin lugar a dudas, ser nuestro tema central de portada en este número 66 de **SUPER JUEGOS**. Capcom se ha superado una vez más a sí misma y ha conseguido dar a este mítico título un aspecto impecable sin perder ni un ápice de su espíritu y jugabilidad. En un reportaje sobre esta compañía analizamos sus próximas novedades. Además,

con este número os regalamos **SUPER TRUCOS**, un libro especial con guías y truquillos de los juegos más interesantes de los últimos tiempos.

E N P O R T A D A

12

GANBARE GOEMON 64

Os contamos con todo lujo de detalles cómo es la espectacular incursión del mítico Goemon en el universo de los 64 bits. Vistoso, divertido y realmente curioso, este juego promete hacer historia en este sistema.



24

GOLDEN EYE

Rare se supera así misma y nos deleita con uno de los mejores shoot 'em-up en perspectiva subjetiva de todos los tiempos y sistemas. Con **GOLDEN EYE**, Nintendo 64 nos introduce en una nueva era de tan popular género.



SUPER NUEVO

16 PANZER BANDIT

Banpresto vuelve a los *beat 'em-up* con un título al estilo **GUARDIAN HEROES** de Sega.

18 RED ASPHALT: ROCK&ROLL RACING 2

El clásico de **Interplay** cobra una nueva dimensión en esta espectacular versión.

20 FINAL FANTASY VII

The Elf nos adentra en nuevos misterios y secretos del que será el mejor juego de rol para **PlayStation** en esta temporada.

30 CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

R.Dreamer se pone la capa para sacarle toda la sangre al emblemático juego de **Konami** para **PlayStation**.

32 SONIC R

El «otro» gran sueño de **The Punisher** hecho realidad. El mozo está que lo rompe.

34 ACE COMBAT 2

Némesis se pone el mono y el casco para volver a volar con la segunda entrega del simulador aéreo de **Namco**.

36 CLOCK TOWER

Misterio y terror de la mano de **Ascii**.

38 EXTREME G

Descubre la velocidad del próximo milenio.

28

CRASH BANDICOOT 2

La gran sorpresa de SCE el año pasado ya tiene su continuación llamando a la puerta de *PlayStation*. En esta ocasión, los programadores americanos han incluido fases motorizadas y una variedad escénica increíble.



40

TIME CRISIS

La excelente conversión de recreativa contiene nuevos niveles capaces de enloquecer al más experto tirador. R. Dreamer ha logrado acabárselo y sin apenas secuelas mentales. Pero se niega a quitarse el chaleco antibalas.



42

TEST DRIVE 4

El sueño de cualquier aficionado a la conducción. Si no fuera por el nombre, juraríamos que se trata de la segunda parte de THE NEED FOR SPEED para 3DO. Belleza, velocidad y emoción en el juego más prometedor de EA.



74

HERCULES

La antítesis estética y laboral de *The Punisher* llega a *PlayStation* de la mano de *Disney*. Tiene ritmo, estilo y mucha garra. *The Punisher* sólo pelo, planes de futuro y, desde hace pocos meses, modo de dos jugadores.

**46 ENEMY ZERO**

WARP firma esta excelente muestra de juego de ciencia-ficción.

48 COLONY WARS

Uno de los juegos de naves más impresionantes aparecidos para soporte alguno. **J.C. Mayerick** aún se relame.

50 QUAKE

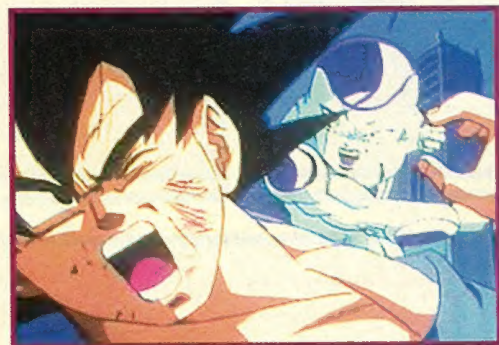
De *PC* a *Saturn* sin pasar por la vicaría. Una historia de amor-odio al estilo *DOOM*.

52 LAMBORGHINI 64

Después de pasar por todos los sistemas, el mito de **Titus** aterriza en *Nintendo 64*.

60 DRAGON BALL Z

Goku y Cía nos visitan con alegría.

**A F O N D O****66 STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA**

El mítico *STREET FIGHTER* se une a la estética *TEKKEN* y nos vuelve a sorprender con la jugabilidad de los *beat'em-up* legendarios de **Capcom**.

SECCIONES**6** Press Start**8** Noticias**118** Amigamanía**122** Línea Directa**124** Internecio**126** Trucos

112

MANGAZONE

La inmortal creación de **Monkey Punch** y el exhaustivo homenaje por su 30 años de vida que ha hecho **Spike** y **TMS** protagonizan por completo la entrega de este mes con **LUPIN THE 3RD CHRONICLES**.

**78 LAST BRONX**

Otro gran arcade de lucha llega a *Saturn*.

82 JURASSIC PARK

Saturn y *PlayStation* le dan la bienvenida a la película de moda en un juego de cine.

86 ABE'S ODDYSEE

Una auténtica genialidad con la que te romperás la cabeza y gozarás de lo lindo.

89 LYLAT WARS

El clásico de los 16 bits se transforma en uno de los mejores juegos de *Nintendo 64*.

96 F1'97

La velocidad según **Psygnosis**. La segunda entrega de uno de los mejores simuladores automovilísticos de *PlayStation*.

**100 DISCWORLD 2**

Una aventura gráfica con la que no podrás contener la risa... ni las ganas de bailar.

104 F1 POLE POSITION 64

A falta de pan buenas son tortas. No es una maravilla pero es el primero de su género.



GRUPO Z ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López
y José Sanclemente Sánchez
Director General: Dalmáu Codina
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director en funciones: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Jefe de Sección: José Luis del Carpio Peris
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto
y Javier Bautista
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano,
Raúl Montón, S. L. C. (maquetación),
y Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaría de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS

Director General: Dalmáu Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Mensuales y Proyectos:
Damián García Puig
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares
Director de Publicidad: Julián Poveda

Edita: EDICIONES REUNIDAS S.A.
Director Gerente: Mariano Bartivas

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES

C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Producción: Javier Serrano (director),
Angel Aranda (jefe)
Administración: Félix Trujillo
Tesorería: Ignacio García
Marketing: Marisa Casas
Personal: Marily Angel
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: (91) 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.

PUBLICIDAD

Coordinadora Publicidad: Alicia del Pozuelo
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumberras. C/O'Donnell, 12,
28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares
Baileñ, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D.
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º.
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12, 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO

Alemania: Karl Grunmeier. Munich. Tel: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Ave. Bruselas. Tel: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York.
Tel: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Ave & Associates. Halmstad.
Tel: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA

C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Baileñ 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana
y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de
C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92

PRESS STA

corre, cor

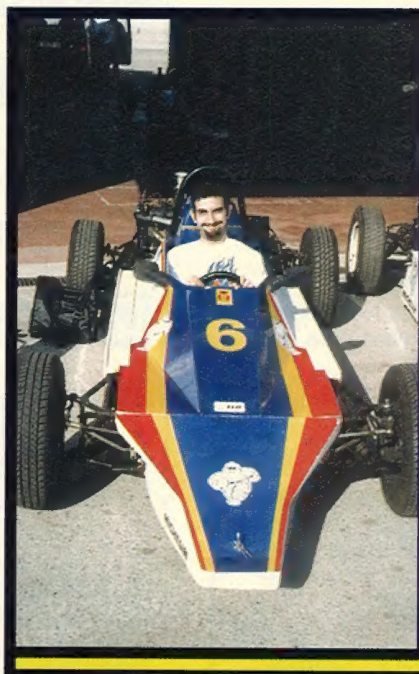
Es inevitable.

Siempre hay algu-
na compañía,

Psygnosis en este
caso, empeñada

en que hagamos el
ridículo más es-

pantoso... y fuera
de la redacción.



Con motivo de la presentación del juego F1 '97, Psygnosis nos invitó a pasar un día en las carreras y a demostrar nuestra ineptitud, esta vez al volante, corriendo sobre las pistas del circuito del Jarama. Tras este evento los redactores de esta revista son conocidos en el mundillo como los «comeconos». En la foto superior The Scope, al que la organización le dejó correr de esta guisa al creer que su cabeza era el casco. A la izquierda R. Dreamer y abajo Askhitanga, campeón en la modalidad «Pérdida de Aceite».



re... que te pillooo



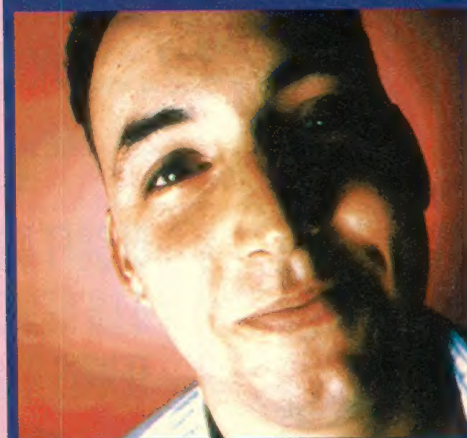
Se competía con un kart, un Opel Corsa y un veloz Fórmula Ford. En la foto de la izquierda veis la entrada en boxes de Pablo «Lawnmowerman» Crespo de Mall Soft a bordo del otrora Fórmula (ahora tractor) que, entre abucheos de grupos ecologistas, demostró sus grandes facultades como jardinero. Convirtió los aledaños del circuito en un desierto y dejó a una familia de mapaches sin hogar, piernas ni cabeza.

The Scope lo hizo un poco mejor que R. Dreamer, al que se le retiró el carné y la extra de Navidad para cubrir los múltiples destrozos ocasionados por su curiosa forma de pilotar. The Scope por lo menos respetó la Ley de la Gravedad y algún cono.



QUIEN NO MAMA, LLORA

No pretendemos tirarnos flores, ni mucho menos entablar una especie de competición sobre quién sabe más de esto. Sólo quiero, desde esta especie de atalaya que es un editorial, expresar mi malestar ante situaciones que llevan a la desinformación de los usuarios de videojuegos. Está claro que España, en cuanto a ventas, está bastante detrás que otros mercados europeos, pero en cuanto a nivel de conocimiento y preparación de los lectores estamos al máximo nivel, y a eso creo que, modestamen-



LA INFLUENCIA QUE UNA REVISTA DE VIDEOJUEGOS ES CAPAZ DE GENERAR, PUEDE HACER QUE MUCHOS LECTORES, ANTE INFORMACIONES NO VERACES, LAS CONSIDEREN REALES. UNA REVISTA DE MEDICINA LA DEBEN ESCRIBIR MEDICOS, NO ENFERMERAS.

EL MISTER

te, hemos contribuido algunos. Sólo hay que leer las cartas que llegan a nuestra redacción para observar una preparación y experiencia más que sobrada. Por eso me duelen los ojos al leer en alguna publicación del sector cómo se desinforma hablando de juegos tan importantes como FINAL FANTASY VII, mostrando una falta de preparación absoluta. Si no has «mamado» lo que escribes, no lo hagas, y así nunca tendrás que llorar.

**E
D
I
T
O
R
I
A
L**

ELECTRONIC ARTS INICIA EL GRAN ASALTO

Electronic Arts está preparando una verdadera avalancha de juegos para *PlayStation*, *Saturn* y *Nintendo 64* de cara a la próxima campaña navideña y los meses inmediatamente posteriores. Para los 32 bits de *Sega* y *Sony* llegarán el divertidísimo juego de plataformas **CROC** y los programas deportivos marca de la casa: **PGA'98**, **NBA LIVE'98**, **MADDEN NFL'98** y **NHL'98**. Sólo para *PlayStation* tendremos **AUTO DESTRUCT**, un *shoot'em-up* motorizado al estilo **TWISTED METAL**, y **NUCLEAR STRIKE**, la segunda entrega de la saga **STRIKE** para esta consola que ahora contará con más vehículos y mucha más velocidad. También



para esta consola (no se descarta una versión para *Saturn*) tendremos el mítico **NASCAR** que, a primera vista, es una versión más perfeccionada del **MARIO ANDRETTI RACING**. Por último, para *Saturn*, *PlayStation* y *Nintendo 64*, **FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98**, una secuela del que para muchos es el mejor juego de fútbol de todos los tiempos.



COMPAÑÍAS

UBI SOFT SUBE A LA RED CON TENNIS ARENA

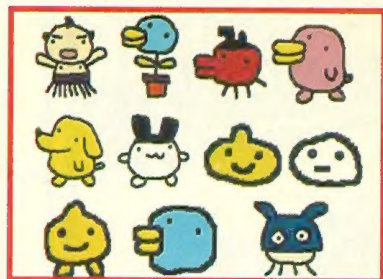
Los aficionados a los simuladores de tenis tendrán en **TENNIS ARENA** para *PlayStation* una excelente opción para demostrar sus dotes con la raqueta. Este programa de **Ubi Soft** y **Smartdog** tiene una excelente factura gráfica y técnica, gran cantidad de personajes, todas las superficies, varios torneos diferentes y una opción para cuatro jugadores simultáneos con *Multitap*. Además, añade nuevos ingredientes al género al incluir un sistema de puntos en función de la categoría de los rivales.



OCIO

TAMAGOTCHI AMPLIA SU FAMILIA CON OCHO NUEVAS CRIATURAS

Aprovechando el éxito cosechado por los **Tamagotchi** en nuestro país, **Bandai** presentará en breve una nueva serie de mascotas virtuales compuesta por ocho **Tamagotchis** diferentes. También se van a aumentar el número de colores a na-



da menos que 16 tonalidades distintas. Según otra información facilitada por la compañía, las ventas de la primera versión del **Tamagotchi** en nuestro país han sobrepasado ya las 500.000 unidades.

COMPAÑÍAS

KONAMI VUELVE DISPUESTA A DAR EL GOLPE

Se llama **POY POY** y es uno de los programas más divertidos y sencillos del año. Aunque la mecánica es distinta, tiene cierto parecido al **BOMBERMAN** porque aquí de lo que se trata es de jorobar al con-



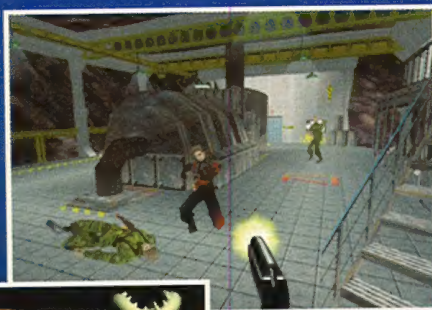
trario lanzándole cosas sin parar. Tanto su modo *versus* (para uno o más jugadores) como su modo *arcade* son una verdadera demostración de jugabilidad sin demasiadas complicaciones.

Nintendo anuncia su plan de lanzamientos navideños

Nintendo España es noticia por un montón de motivos. Por un lado están sus habituales promociones entre las que destacan, por su importancia, la apertura el próximo día 11 de octubre (hasta el 4 de Enero) del *Show Room* donde podréis probar todas sus últimas novedades. Por otro, en octubre comenzará la promoción «Código 64: Llama y gana» con la que podréis ganar importantes premios como talones de 64.000 pesetas o mandos de colores para *Nintendo 64*.

En lo que se refiere a juegos, Nintendo España acaba de facilitarnos la lista de futuros lanzamientos para las consolas *Game Boy* y *Nintendo 64*. Para la portátil llegarán *DONKEY KONG LAND 3*, *TETRIS PLUS*, *007 JAMES BOND* y *HERCULES*. Para *Nintendo 64* y ya incluyendo los títulos estrella de estas

navidades, *GOLDEN EYE*, *BOMBERMAN 64*, *MISCHIEF MAKERS* y *DIDDY KONG RACING*. Por cierto, con el juego *GOLDEN EYE* podréis conseguir un extraordinario libro de misiones con la totalidad de los textos de pantalla traducidos al castellano.



Si tenéis una Nintendo 64 y no os compráis esta joya llamada *GOLDEN EYE* (pantalla superior) cometeréis un error tan grande como el *The Scope* con su elección de ropa interior de leopardo para la Noche de Bodas.



DIDDY KONG RACING para Nintendo 64 poseerá una calidad gráfica impresionante y muchos más vehículos (aviones, trineos, etc) para que podáis demostrar vuestras habilidades.



COMPAÑIAS

PLAYSTATION ARRASA EN VENTAS A NIVEL MUNDIAL

Según una información ofrecida por *SCE España* hace escasas fechas, ya se han vendido más de 20 millones de *PlayStation* en todo el mundo. Una cuarta parte de estas

ventas corresponden a Europa siendo Japón, con más de nueve millones de unidades, el país con mayor número de consolas de Sony adquiridas.

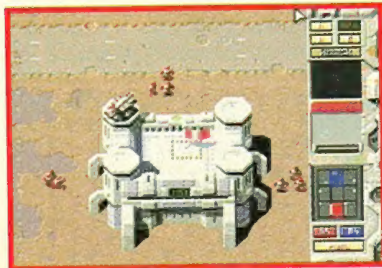
Cambiando de tercio y pasando a los que son los juegos, Sony España traerá en breve los siguientes títulos: *Z*, *EVERYBODY'S GOLF* y *GRAN TURISMO*.

Z es un programa de estrategia al estilo *COMAND & CONQUER* con una mecánica de juego súper adictiva. *EVERYBODY'S GOLF* es un divertidísimo juego de golf con una calidad gráfica brillante y unos personajes la mar de simpáticos. Por último, *GRAN TURISMO* nos trasladará al mun-



do del motor en uno de los programas con más coches y modos de juego vistos hasta la fecha. Gráficamente es buenísimo y contará con varios modelos distintos de las principales marcas.

EVERYBODY'S GOLF, programado por Camelot pero distribuido en España por SCE, es el mejor juego de golf que hemos visto hasta la fecha en PlayStation. *GRAN TURISMO*, pantallas inferiores, dejará con la boca abierta a más de uno por su enorme belleza.



COMPAÑÍAS

ERBE TAMBIEN QUIERE ENTRAR EN LA LEYENDA

La compañía distribuidora Erbe será la encargada de traer a nuestro país el extraordinario **HERC'S ADVENTURE** para PlayStation, un programa de Lucas Arts basado en el personaje mitológico de Hércules. Con un planteamiento muy distinto del juego de Disney, **HERC'S ADVENTURE** es todo un alarde de imaginación y buen humor con el que disfrutaremos a partir del próximo mes de diciembre traducido y doblado al castellano.

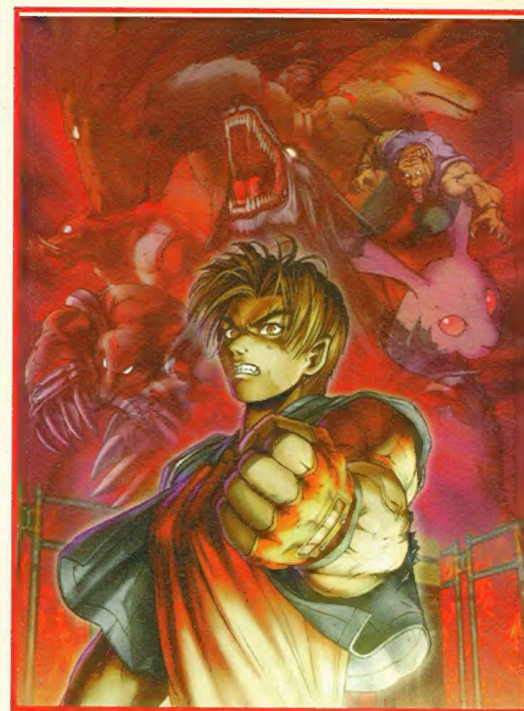


COMPAÑÍAS

LA DIVERSION MAS BESTIAL LLEGARA CON VIRGIN

La compañía británica **Virgin** traerá a nuestro país el que según ellos es el juego de lucha más sangriento y salvaje de todos los tiempos: **BEAST**. Programado por **Hudson-soft**, **BEAST** es un *beat'em-up* rápido y espectacular con ocho luchadores, cientos de movimientos por personaje, grandes series de *combos* y varios modos de juego

ocultos que harán las delicias de los buenos aficionados al género. Este juego llegará a España en el próximo mes de noviembre.



Según nos han comentado R. Dreamer y J.C. Mayerick, que pudieron verlo en la Feria londinense, BEAST será de lo mejorcito en lucha que podremos ver en los próximos meses. Es una salvajada... pero de bueno.

COMUNICACION

LA NUEVA DIRECTORA DE COMUNICACION EN EL GRUPO ZETA

La periodista **Blanca Bertrand Mira**, de 43 años, se incorporó el día 1 de septiembre al **Grupo Zeta** co-

mo Directora de Comunicación, dentro de la nueva etapa de expansión en España e Hispanoamérica que ha abierto el grupo, uno de los de mayor envergadura del panorama periodístico español, gracias a unos ingresos anuales de unos 50.000 millones de pesetas y unos beneficios netos consolidados en 1996 de 1.772 millones de pesetas.

Top Disney pone ruedas a la ilusión

Durante el pasado mes de agosto, la revista **TOP DISNEY**, en colaboración con **Sony PlayStation**, organizó una gira a bordo de un autobús por toda la costa mediterránea con un espectáculo de animación que hizo las delicias de grandes y pequeños. Este

fantástico recorrido comenzó el día ocho en Playa de Aro (Girona) y terminó el día 29 en La Antilla (Huelva). Además de un *show* de más de dos horas, los asistentes pudieron disfrutar de las últimas novedades de **PlayStation**.



Este alucinante artefacto rodante (si identificable) fue el vehículo utilizado por TOP DISNEY y PlayStation para llevar la alegría y el entretenimiento a muchos lugares de la costa mediterránea. En vista de los resultados, es posible que el próximo año se repita la experiencia.

"Los
Blancos
no saben
rpear!"



"¿Quién quiere
apostar?"

El Rappatue Rapper



Aprende todos los secretos del rap



Todo el PODER



en tus MANOS

Exclusivo — para — PlayStation

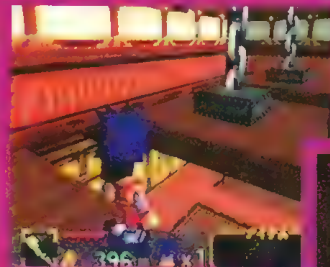
SONY



Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

が なの

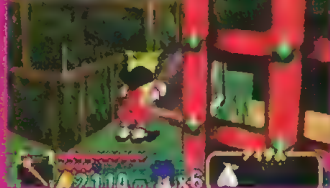
が なの



Repartidos a lo largo del juego, cada uno de los cuatro personajes de GOEMON 64 deberá afrontar una serie de subjuegos para adquirir determinados poderes especiales. Gracias a ellos, Ebisumaru puede reducir su tama-



ño (y acceder a lugares innacesibles), mientras Goemon adopta el look de Son Goku para empujar y levantar objetos.

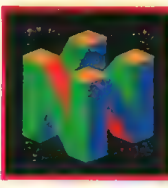


La sede de Konami en Osaka ha sido la encargada de producir la primera incursión del inefable Ganbare Goemon en el casi inexplorado mundo de los 64 bits. Bajo el nombre de **GANBARE GOEMON: NEO MOMOYAMA BAKUFU NO ODORI**, el personaje que tantos buenos ratos brindó a los usuarios de *Super Famicom* regresa con su inseparable Ebisumaru a las primeras planas, tras su sosa andadura por *PlayStation*. Gracias a Dios, éste no es el caso, ya que esta nueva entrega no sólo puede considerarse como el mejor GOEMON producido hasta la fecha (lo que ya es decir mucho), sino uno de los mejores títulos para *N64* de cuan-

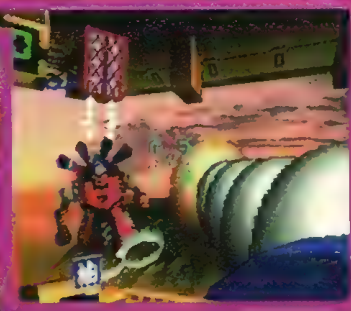
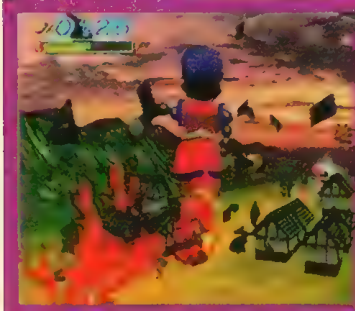


tos se han producido hasta el momento. Es tan bueno, que **Konami Europa** ya ha establecido fecha de lanzamiento (principios del 98), presentándolo a bombo y platillo en el pasado ECTS como «el más firme rival de MARIO 64». Desde el primer GOEMON de *Super Famicom* (conocido aquí como THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA), el usuario occidental se ha visto obligado a jugar con los originales nipones (otros tres en *SFC*), pero los años de oscuridad y diccionario japonés han terminado. A la espera de futuras

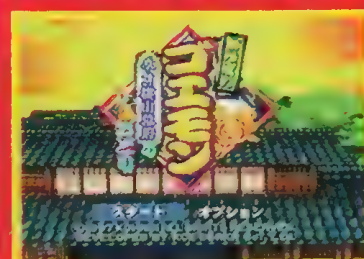
GANBARE GOEMON 64



IMPACT



Todo un homenaje a las series de robots de los años 70 (Mazinger, Goldarok y demás), las fases del robot Impact rescatan el desarrollo del segundo GOEMON de Super Famicom. Las fases de scroll horizontal adoptan en su paso a 64 bits una perspectiva 3D, mientras que los combates contra otros robots sus tituyen el scaling de Super Famicom por el uso de polígonos, además de añadir una visión de cabina de 180°.



128 **がなの
MEGAS**

NINTENDO 64

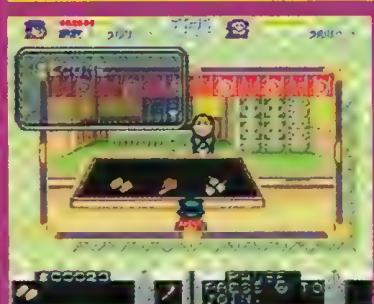
KONAMI



previews sobre la versión PAL, os podemos adelantar que los gráficos de **GOEMON 64** (que es el nombre por el que todo el mundo lo conoce ya) van mucho más allá en detalle de los vistos en **MARIO 64**. El precio que hay que pagar por ello es una ligera brusquedad en los escenarios, pero queda eclipsada por una tremenda jugabilidad y grandes dosis de humor de las que ha sabido dotarle Konami. Un maravilloso universo 3D en el que los anacronismos se suceden sin parar (¿robots en la época Samurai?), la música es un delirio y la adicción se hace dueña del jugador en segundos. El argumento del juego se centra en la llegada a la tierra del Neo

DE TIENDAS

Las tiendas de **GOEMON 64** respetan totalmente el look y la mecánica de 16 bits, aunque con un generoso lavado de cara. Los hoteles, la forma de grabar... todo permanece inalterable.



5000



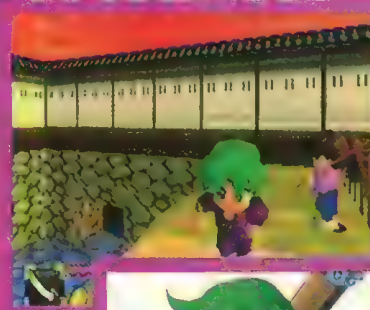
NINTENDO 64



が なの

MADE IN JAPAN

PERSONAJES



YAE

GOEMON



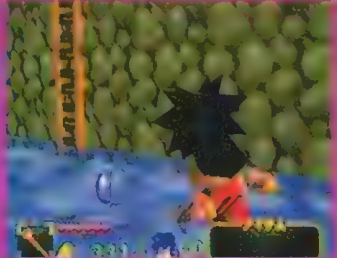
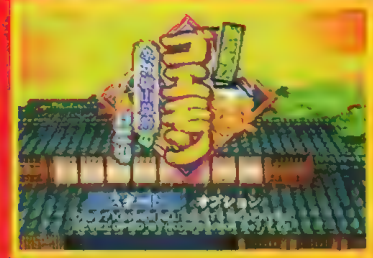
EBISUMARU

SASUKE



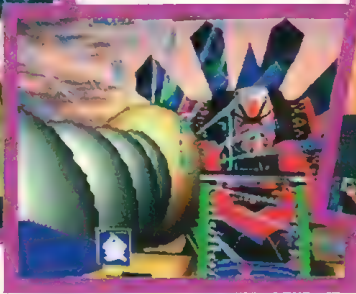
Aunque al principio sólo son seleccionables Goemon y su compinche Ebisumaru, a éstos se le unirán posteriormente la ninja Yae y el robotín Sasuke, fieles a la saga desde que hicieron su aparición en la segunda entrega de GOEMON para Super Famicom. Cada uno ellos posee habilidades propias, esenciales en determinados puntos de juego.

の び が



Momoyama Government, un demoníaco grupo musical (aún peores que los Bee Gees), que con sus patéticas melodías pretenden convertir Oedo en una pista de baile. Por supuesto, Goemon no está dispuesto a permitirlo, y con la ayuda de Ebisumaru, Yae, Sasuke y el gigantesco Impact, irá desbaratando los planes de los malos a lo largo y ancho de todo el Japón. En futuros números de la revista iremos desgarrando los entresijos de este gran juego, hasta el momento en que podamos ofreceros las imágenes de la esperada versión PAL. Hasta ese momento, id practicando con MYSTICAL NINJA, y si no lo tenéis, compradlo cuanto antes. No os arrepentiréis.

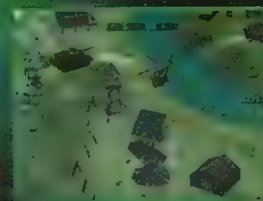
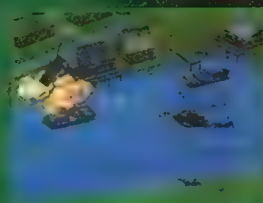
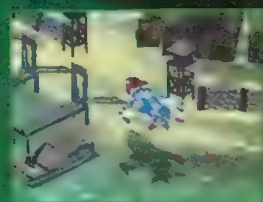
NEMESIS



GANBARE GOEMON 64

ELECTRONIC ARTS™

Cuenta atrás para la fusión



NUCLEAR STRIKE™



Selecciona tu vehículo y detén la guerra.

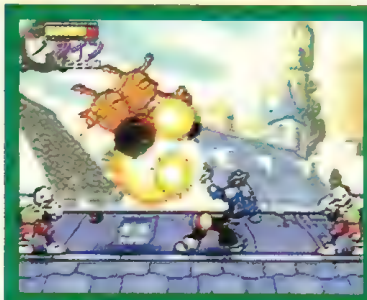
Nuclear Strike y Soviet Strike son marcas de Electronic Arts. Electronic Arts y el logo de Electronic Arts son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/o otros países. Windows es tanto una marca como una marca registrada de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o otros países. PlayStation y "PS" son marcas de Sony Entertainment, Inc. Reservados todos los derechos.

EDICIÓN Y DISTRIBUCIÓN: ELECTRONIC ARTS SOFTWARE. EDIFICIO "ROSA DE RUFINO GONZALEZ" 28007 MADRID. TEL: 91-504 17 01 FAX: 91-754 52 65

SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40

かなの

MADE IN JAPAN



CON UN POCO DE PRACTICA PODREIS LLEGAR A REALIZAR GIGANTESCOS COMBOS DE MAS DE 100 GOLPES. MUY AL ESTILO GUARDIAN HEROES. ASI QUE, A ENTRENAR.



Después de tanto ROBOT WARS y demás parafernalia manga-deformer, Banpresto vuelve a las andadas con un beat'em-up de corte muy similar a GUARDIAN HEROES de Treasure para Saturn. Con juegos como el grandísimo GHOST CHASER DENSEI de SNES a sus espaldas, la compañía nipona ha logrado imprimir a PANZER BANDIT todo el espíritu y la jugabilidad de los grandes juegos

de lucha callejera, aunque con un estilo muy peculiar. Cada personaje, 4 en total (más uno que aún no sabemos sacar), posee una extensa lista de movimientos especiales, comparable a la de ciertos juegos de lucha al estilo STREET FIGHTER.

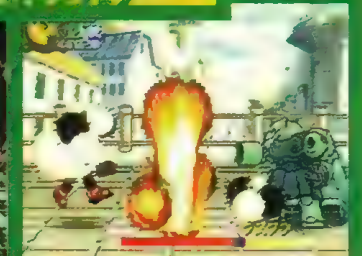
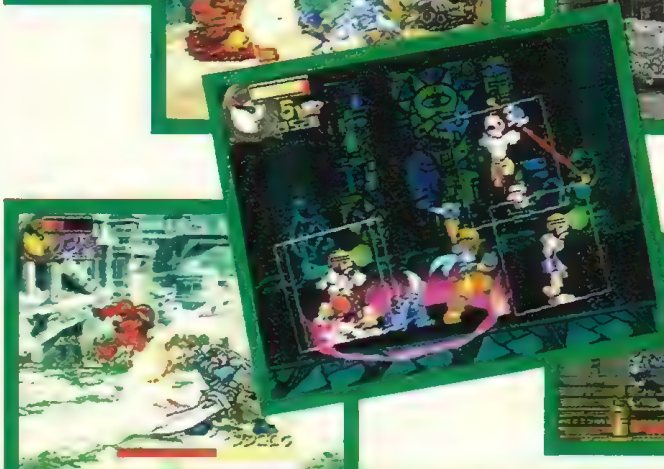
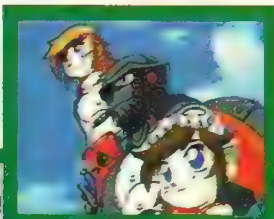
Podremos elegir jugar 2 jugadores en el modo arcade o 4 en modo battle, pero aunque juguemos solos en cualquiera de los modos, una especie de androide nos ayudará en nuestra aventura, el cual se encargará de ejecutar algunos de los golpes especiales cuando nosotros se lo ordenemos. Ocho extensas fases, cada una con su final boss, más una en la que aparecen todos ellos, componen este gran juego. Si os gustó GUARDIAN HEROES, este juego no os defraudará. ¡Probadlo!

DOC



PLAYSTATION

BANPRESTO



AL FINAL DE CADA UNA DE LAS PANTALLAS DEL JUEGO NOS ESPERA UN GIGANTESCO FINAL BOSS. LA MEJOR MANERA DE VENCERLOS ES JUGAR A NOBLES.

PANZER BANDIT



TRATAMIENTO ANTI-STRESS



UN NUEVO GENERO DE JUEGOS: **SIMULADOR DE DEMOLICIÓN**

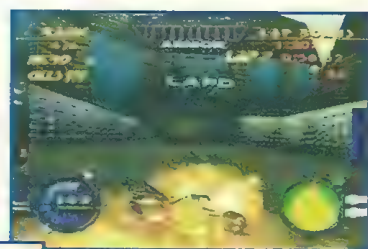
ELIGE UNO DE LOS 15 VEHÍCULOS, ARRANCA Y RECORRE MÁS DE 58 FASES CON INCREÍBLES ESCENARIOS EN 3D DESTRUYENDO TODO LO QUE ENCUENTRES EN TU CAMINO. TEN CUIDADO, PUEDES ACABAR POR LOS AIRES.

LO MÁS RADICAL EN VIDEOJUEGOS.

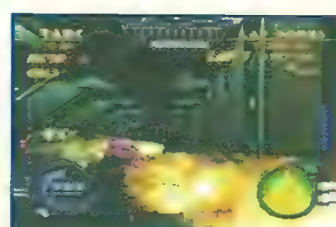
UNA EXPLOSIÓN DE ADRENALINA PARA TUS NEURONAS.



**ENTRA
EN
JUEGO.**



En RED ASPHALT encontraréis toda la velocidad y acción que podáis desear. Aquí, además de tener que demostrar vuestras dotes como conductor, el lema de la carrera es el de «matar o ser matado». Casi siempre esto último.



La moda de versionar grandes clásicos de las consolas «menores» para los nuevos soportes nos ha proporcionado hasta la fecha innumerables alegrías. Dentro de esta amplia oferta llega ahora **RED ASPHALT: ROCK'N'ROLL RACING II**, un programa inspirado en el archiconocido juego de conducción que tanto éxito alcanzó en los 16 bits de **Sega** y **Nintendo**. Esta versión para **PlayStation**, lógicamente, poco o nada tiene que ver con el esquema tradicional del programa, aunque sí conserva su espíritu bélico y su estructura de juego. El salto más importante lo encontraréis en el apartado gráfico, donde se ha optado por los modos y perspectivas al uso en los juegos

de coches de 32 bits y una ambientación marca del la casa, tan futurista como barroca. La mecánica sigue siendo la misma: correr y batallar contra rivales bien pertrechados para acumular dinero y así mejorar nuestro vehículo. Si logramos los puntos necesarios, unos 2.000.000, lograremos acceder a cuatro mundos ocultos con 24 circuitos, y si completamos con éxito estos recorridos accederemos al terrible escenario final. Pero eso será dentro de bastante tiempo, porque la dificultad es bastante exigente y los puestos de honor tan caros que en el nivel medio sudaréis tinta. Aquí sólo sobreviven los más fuertes... pero nos divertiremos todos.

DE LUCAR

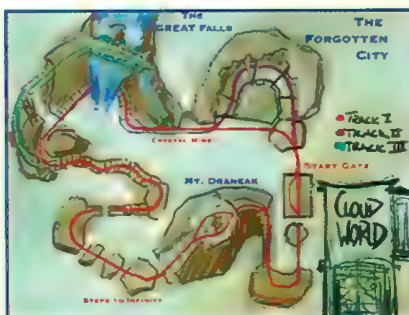
EL ROCK

RED ASPHALT: ROCK'N'ROLL RACING II

SI

THE MAKING OF...

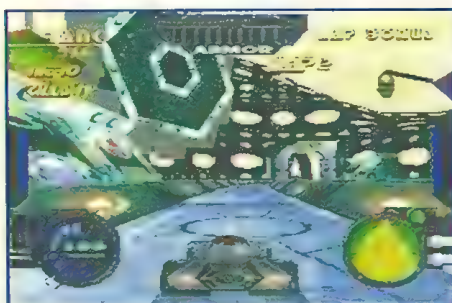
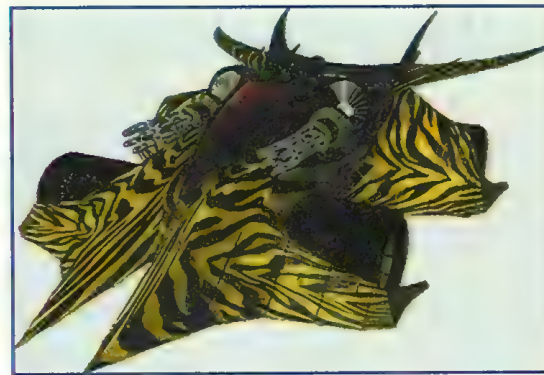
Aunque se trate de la segunda parte del mítico ROCK'N'ROLL RACING, el diseño de RED ASPHALT ha supuesto todo un salto evolutivo. Algunas cosas recuerdan un poco sus ambientes y vehículos pero, en general, se puede decir que esta versión de *PlayStation* es más barroca, más rica en elementos decorativos y, sobre todo en algunos de los escenarios, mucho más tenebrosa. No hay duda que los grafistas han logrado dotar a este juego con un aire y estilo muy particular.



Aquí podéis observar algunos de los bocetos originales de los diseñadores gráficos de RED ASPHALT. Las bestias de estas imágenes son sólo algunos de los elementos decorativos que adornan uno de los recorridos más avanzados del juego. Arriba a la izquierda tenéis un detalle de un pequeño tramo de la carretera y del paisaje que la flanquea.



Estos son tres de los coches que podréis pilotar en el juego. Algunos de ellos cuestan un potosí y para adquirirlos deberéis correr y, lo que es más complicado, ganar más de diez circuitos.



DEL ASFALTO

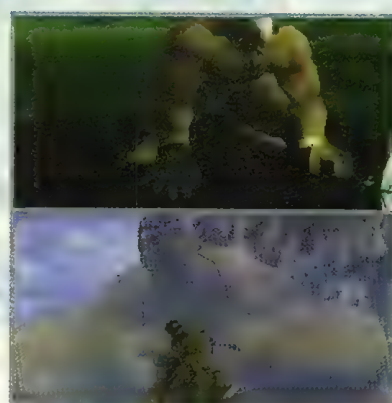


Para conseguir el valioso *item* Luna Harp en estas excavaciones tendréis que dirigir y posicionar correctamente al grupo de arqueólogos sobre el terreno.



R
A
M
U
H

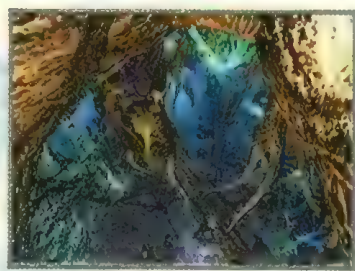
Cada vez esta más cerca de nosotros, cada día que pasa queda menos tiempo para que la anhelada versión *Pal* en castellano de **FINAL FANTASY VII** sea degustada por todos nosotros, y digo todos, porque creo que nadie de este mundo merece perderse la gran obra maestra de **Square**. Los japoneses llevan disfrutándolo más de ocho meses, los americanos apenas veinte días y los habitantes del viejo continente aún tendremos que esperar un poquito más para tener nuestro **FINAL FANTASY VII**. Por cierto, ha-



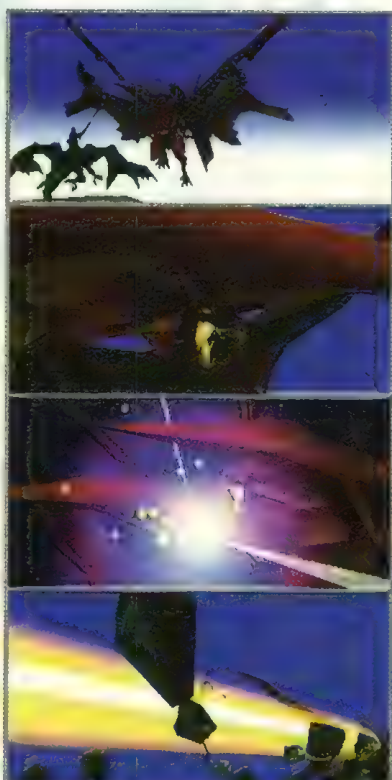
T
I
T
A
N

blando de los americanos, el juego se puso a la venta a principios de septiembre y en su primer fin de semana las ventas alcanzaron la cifra de 330.000 unidades, no está nada mal. La versión que aterrizará en nuestro país también incorporará las mejoras que incluye la versión *yankee*, y entre ellas podríamos destacar los dos nuevos *Weapon* (llamados *Ruby* y *Emerald*), un mejorado *interface* para gestionar la materia, unas nuevas flechas para localizar las posibles salidas en cada pantalla y algunas secuencias extra. En esta *preview* he querido mostraros nuevos escenarios, magias, combates y situaciones que en su mayoría siguen correspondiendo al primer CD (solo algunas de ellas pertenecen al segundo), para que os déis cuenta de la tremenda magnitud y longitud de un juego que destaca ante todo por su siempre sor-

FINAL FANTASY VII



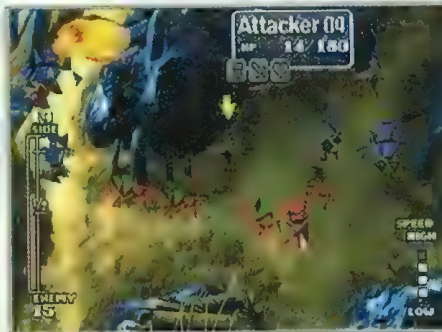
Aquí tenéis al protagonista del juego (**Cloud Strife**, o como queráis llamarle), a punto de entregar la **Black Materia** a **Sephiroth**.



N
E
O
B
A
H
A
M
U
T



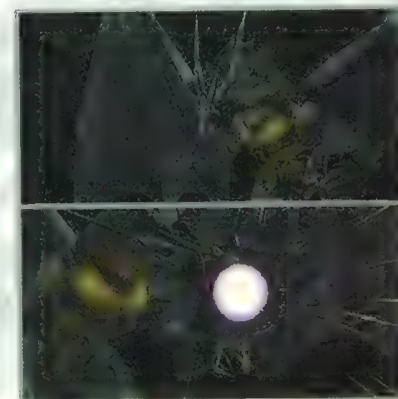
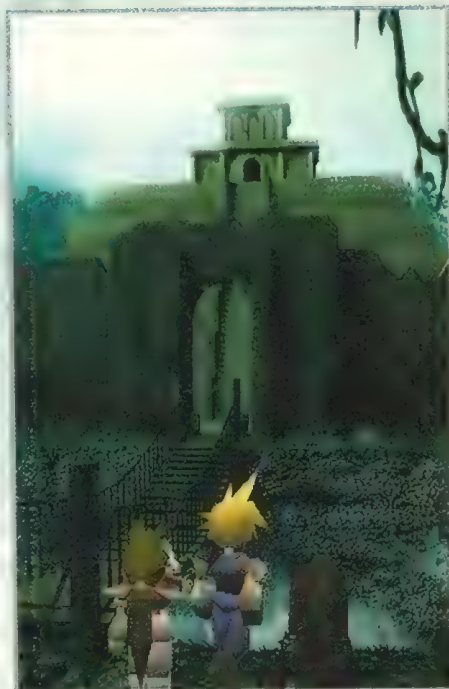
LA GRAN BATALLA



En el segundo CD tendremos la oportunidad de protagonizar una interesante batalla contra **Shinra**.

prendente argumento, que nunca decae lo más mínimo y que sabe conducirnos a la perfección por su espléndidamente entrelazado guión. Y si el guión es insuperable esperad a ver las brillantes y numerosas secuencias de vídeo que acompañan al juego y que marcan el punto álgido de cada situación dejándonos boquiabiertos y sin pestañear frente al televisor, con la piel de gallina y atenazados por verdaderos escalofríos de emoción. Quién todavía no se crea esto que espere a ver el final del primer CD y si no siente algo especial es que no ha nacido para esto. Hay otros momentos emotivos y entre ellos os recomiendo el que tiene lugar en *Cosmo Canyon*, la aldea natal de Red XIII. Además este escenario posee

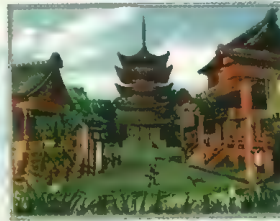
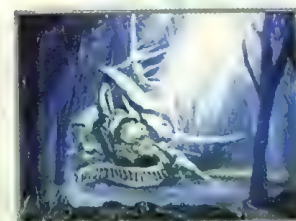
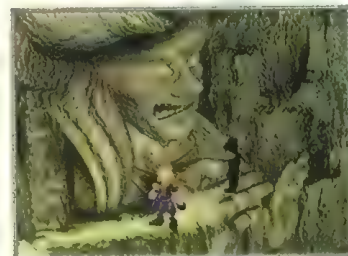
una de las mejores melodías del juego, que junto a las otras 84 composiciones de **Nobuo Uematsu** se convierten en una de las bandas sonoras más brillantes del genial compositor de la saga. Para los amantes de las curiosidades inalcanzables os diré que el próximo 2 de octubre se va a poner a la venta, tan solo en Japón, **FFVII INTERNATIONAL**, una edición especial en cuatro CD's del mito de **Square** que incluirá todas las mejoras añadidas a la versión *Pal* y suculentas novedades como una guía "turística" con información de todas las ciudades y lugares del mapeado, un archivo visual de enemigos y magias, un *making of* del juego con imágenes inéditas y otras curiosidades más como la posibilidad de que Cid o Ti-



B
A
H
A
M
U
T



El escenario de Utaí es uno de los más bellos del juego.

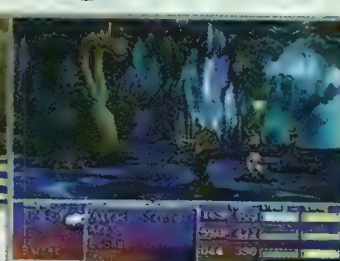
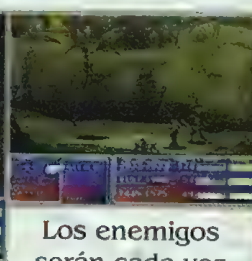


COMBATES

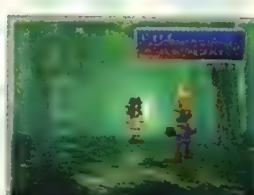
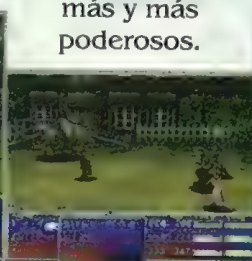
CAMBIO DE DISCO



Cuando hayáis completado el primer CD, el mensaje de cambio de disco aparecerá ante vosotros.



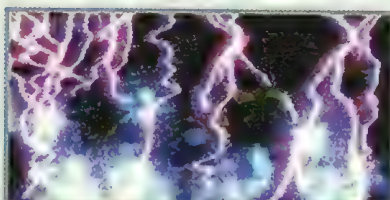
Los enemigos serán cada vez más y más poderosos.



Aunque el potente **Tiny Bronco** aterrice en las aguas, podremos seguir contando con él para desplazarnos por el mapa.



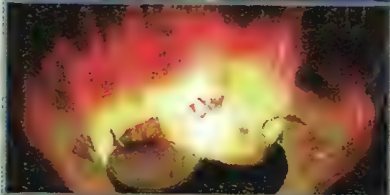
K



J



A



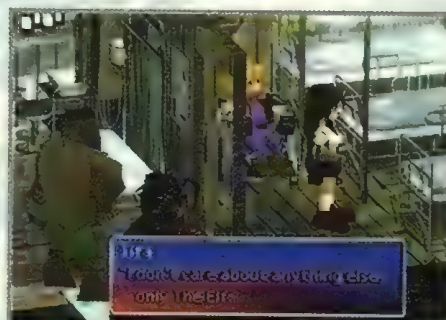
T



A

fa participen en la prueba de *snowboard*. Increíble, pero cierto. Cada día que paso junto a **FINAL FANTASY VII** siento que la relación entre ambos cada vez es más estrecha, ¿él es yo o yo soy él?. **FF-VII** te embarga de principio a fin como ningún otro juego lo hizo jamás. Pero de esto y otras muchas cosas más ya hablaremos en la *review*, porque el mes que viene tendréis ante vuestros ojos las primeras pantallas con textos en castellano de **FINAL FANTASY VII**, posiblemente el mejor juego jamás creado.

THE ELF

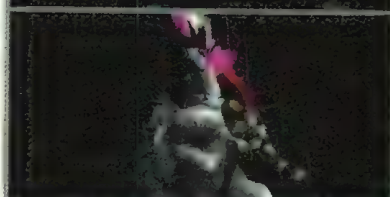
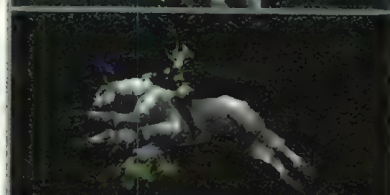


O

D

I

N



Pantalla Partida



Colisiones 3D



Efectos Meteorológicos
Dinámicos



Temporada 97



OPCION 2 JUGADORES
PANTALLA PARTIDA
HORIZONTAL Y VERTICAL.

VISTA DESDE EL PUESTO DE
CONDUCCION.

TEMPORADA 97 COMPLETA
INCLUYENDO TODOS LOS
PILOTOS, EQUIPOS Y
CIRCUITOS.

CLARAS DIFERENCIAS
ENTRE EL MODO ARCADE
Y GRAND PRIX.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL
DE PILOTOS, COCHES
Y CONDICIONES
METEOROLOGICAS
MEJORADAS.

FORMULA 1 97

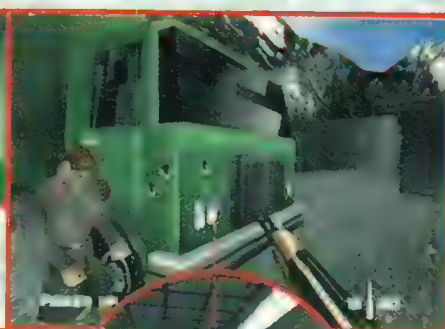
**UNA NUEVA
TEMPORADA**

UN NUEVO JUEGO

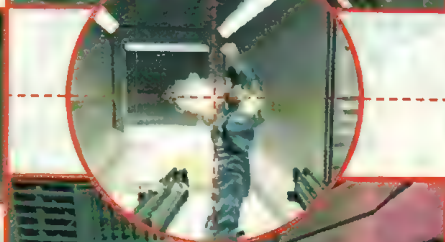


PlayStation and "PlayStation" son propiedad de Sony Computer Entertainment Inc.
© 1997 Psygnosis Limited. Todos los derechos reservados. Psygnosis, su logo y
Formula 1 son marcas o marcas registradas. © 1990-97 Psygnosis Ltd.
ALL RIGHTS RESERVED





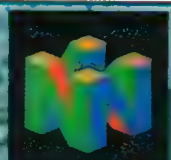
LA CALIDAD Y JUGABILIDAD DE ESTE TITULO LE CONVIERTEN EN UN SERIO CANDIDATO AL TRONO DE N64.



AUNQUE PUEDA PARECERLO, NO SE TRATA DE LA GUARDIA CIVIL.



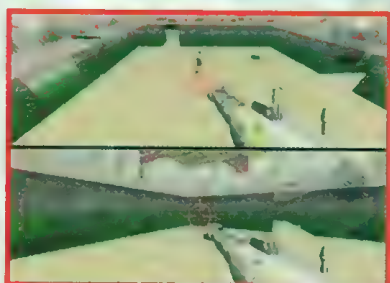
GOLDEN EYE



MODOS DE JUEGO

2

JUGADORES



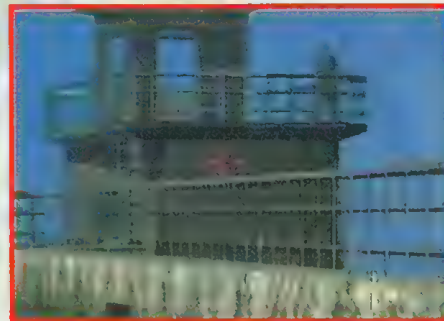
4

JUGADORES

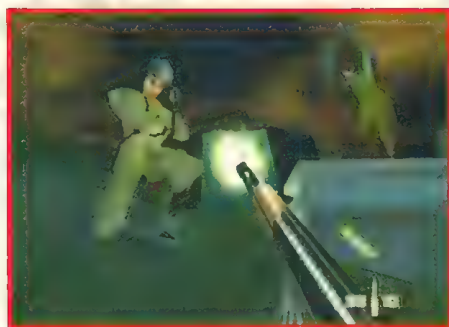
A LAS MUCHAS EXCELENCIAS Y VIRTUDES DEL MODO INDIVIDUAL HAY QUE AÑADIR EL INCREIBLE Y ANTOLOGICO MODO PARA VARIOS JUGADORES. ESCENARIOS PROPIOS, PERSONAJES OCULTOS Y UNA JUGABILIDAD EXTRAORDINARIA SON SOLO ALGUNAS DE SUS INFINITAS POSIBILIDADES.



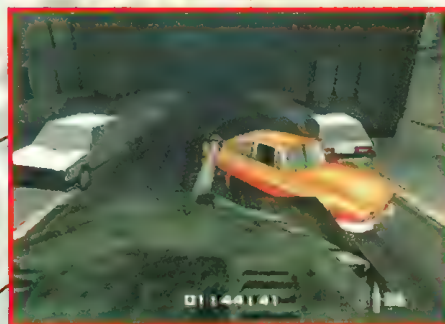
MIRA TELESCOPICA



UNA DE LAS SORPRESAS MAS AGRADESABLES DEL CARTUCHO. CON ESTE SISTEMA DE MIRA TELESCOPICA AJUSTABLE NO NECESITAS ACERCARTE A TUS ENEMIGOS PARA SALDAR CUENTAS. ALGO PRACTICO Y MUY LIMPIO.



TANQUE



CON ESTE TANQUECITO VEREIS QUE SENCILLO ES CIRCULAR POR LA CIUDAD Y APARCAR.

SELECCION DE MISION

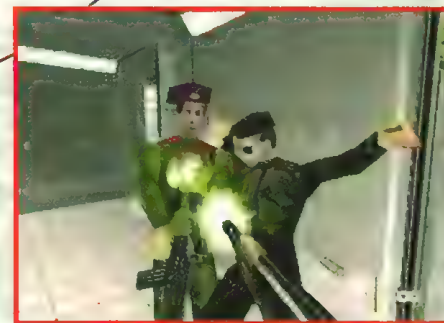


20 MISIONES SON, DE MOMENTO, UN OFERTA MUY SUCULENTA.

RELOJ



ES EL BAUL DE LA PIQUER. TIENE DE TODO Y PERO NO DA LA HORA.



Al igual que en otras cosas de la vida, el mundo del videojuego y sus géneros viven épocas de gran esplendor, otras de clara decadencia y afortunadamente, tras ellas, otras de renacimiento. DOOM, por ejemplo, marcó toda una época dorada y el modelo a seguir por el resto. Pero se ha explotado tanto el concepto de juego y con tan escasas variaciones que muchos han llegado a renegar de este género. Por suerte para los usuarios de *Nintendo 64* dentro de muy poco tiempo tendrán **GOLDEN EYE** de Rareware, una auténtica maravilla de la técnica que para poder explicarse bien precisaría más de estas tres páginas, y que cuenta con miles de detalles de buen gusto y una jugabilidad que deja a la altura del betón todo

lo visto hasta la fecha en dicha materia. Con una calidad gráfica sin precedentes que recrea con una fidelidad asombrosa los ambientes y situaciones de la película, **GOLDEN EYE** nos ofrece un apasionante esquema de juego en el que se mezclan la acción de un gran *shoot'em-up* en perspectiva subjetiva con toda la emoción de una aventura repleta de las más diversas misiones y objetivos. Como *shoot'em-up* es comparable al mejor de los programas, pero incorpora algunos elementos realmente curiosos en las armas (lo del rifle de mira telescópica es increíble) que dan una nueva dimensión a su jugabilidad. Por otro lado, como aventura, **GOLDEN EYE** nos ofrece un extenso abanico de posibilidades al incluir un sinnúmero de misiones diferentes en sus trececientas mil fases y que, según el grado de dificultad elegido, pueden ser más

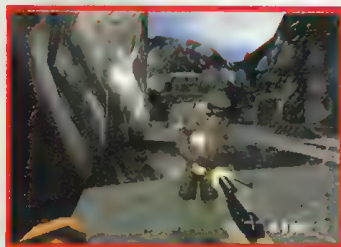
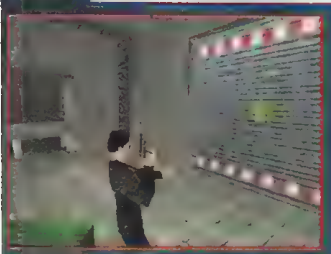
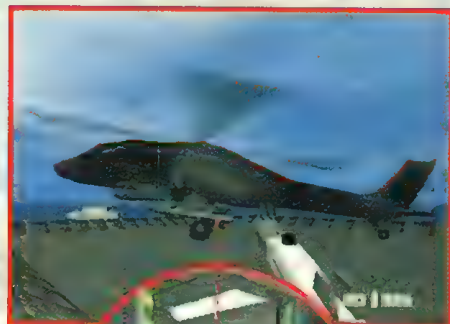


numerosas sin cambiar de escenario. Pilotar tanques, desactivar alarmas o robar vía satélite la información del enemigo son sólo algunas de las operaciones a realizar. Aunque sólo podemos confirmar hasta el momento la presencia de uno (enemigos cabezones), también hay unos cuantos trucos ocultos para hacer más divertido este gran cartucho.

Si grande y espectacular es el modo para un solo jugador, la cosa se complica cuando hay que calificar la opción para 2, 3 y 4 jugadores simultáneos. Con el clásico sistema de pantalla partida, este *versus* a gran escala cuenta con escenarios de otras películas de **James Bond** y gran parte de los del modo individual (rediseñados en algunos casos). Divertidísimo, emocionante, con personajes secretos (**Grace Jones**, **Tiburón**, etc) y con la misma velocidad y calidad gráfica, garantiza una vida eterna a **GOLDEN EYE**.

En nuestro próximo número os contaremos todos los detalles de este juego.

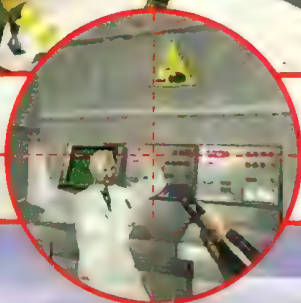
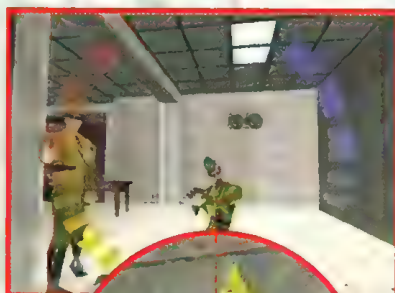
DE LUCAR



CABEZON



CON ESTOS MELONES POR CABEZA ES DIFÍCIL ERRAR EL DISPARO.



MISION

00155

Agent: James Bond
Mission: Arkangel
Part II: Facility

PRIMARY OBJECTIVES:

- a. Gain entry to laboratory area
- b. Rendezvous with 006
- c. Destroy all tanks in bottling room
- d. Minimize scientist casualties

START

NEXT

PREVIOUS

A MAYOR DIFICULTAD, MAYOR NUMERO DE OBJETIVOS POR FASE.

CONOCE BIEN A TU ADVERSARIO

(ANTES DE QUE TE APLASTE)

Cubo. Geometría. Sólido regular limitado por seis cuadrados iguales y que, por tanto, tienen también iguales sus tres dimensiones.

$$a=b=c$$



Cubo. Poliedro regular de seis caras llamado también hexaedro.

Cubo. Del latín cubus y este del griego kybos.

$$V = a^3$$



EL ROMPECABEZAS ELEVADO AL CUBO



Todo el PODER



en tus MANOS

Exclusivo para PlayStation

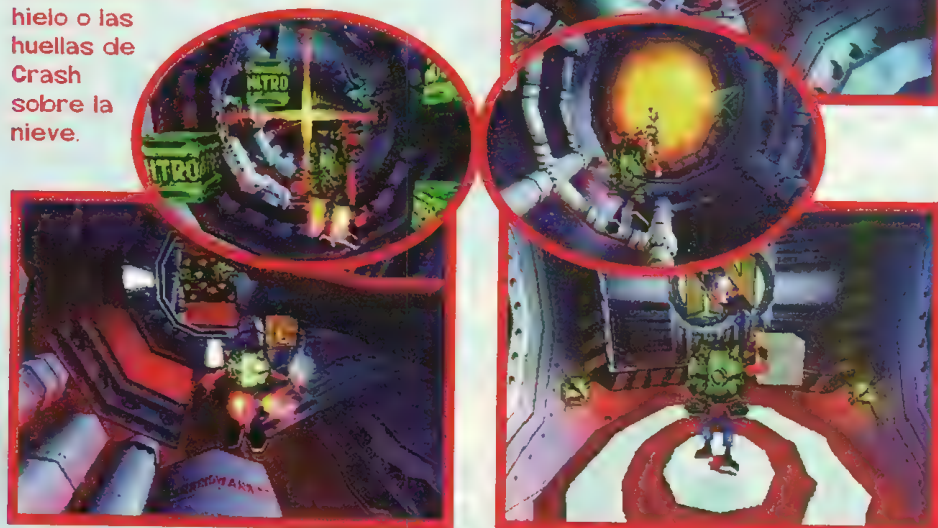
SONY



Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

SNOW GO

Los programadores han incluido una fase en la nieve, como en casi todos los clásicos de plataformas. Son destacables los increíbles efectos como el reflejo de los personajes y el escenario en el hielo o las huellas de Crash sobre la nieve.



B
O
N
U
S

Como en la primera parte tenemos jugosas fases de *bonus*. En esta ocasión no son los lugares para salvar partida.

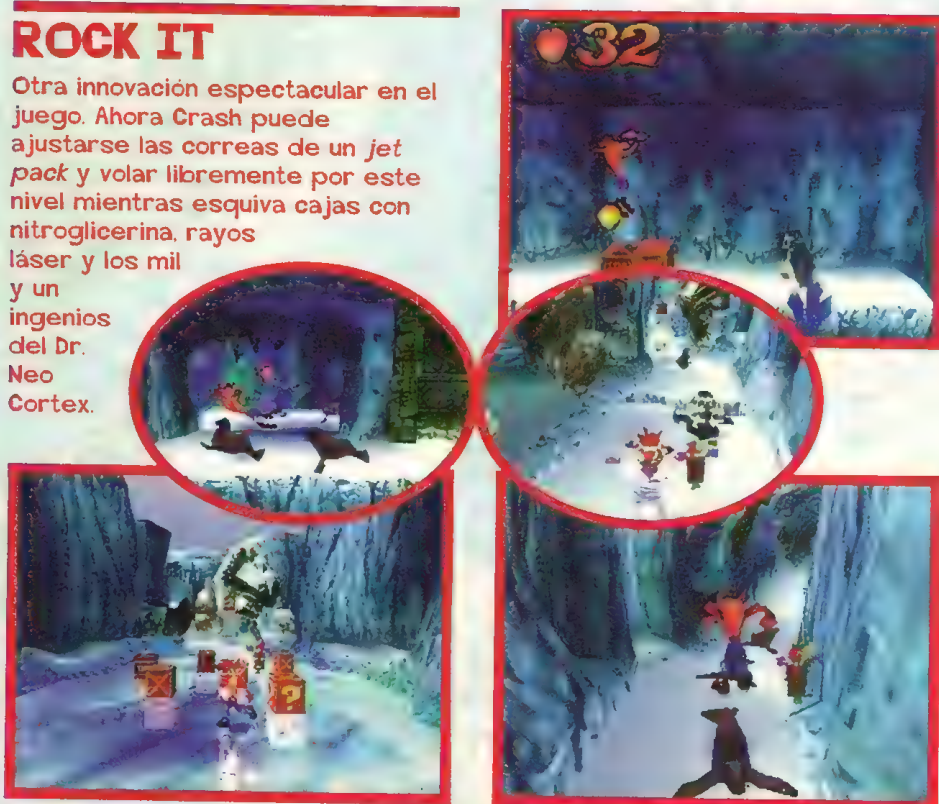
Naughty Dog saltó a la fama con CRASH BANDICOOT, aunque antes ya había producido algunos juegos como RINGS OF POWER para *Mega Drive* y WAY OF THE WARRIOR para 3DO. Tras el éxito alcanzado por la primera parte, no ha debido ser muy difícil ponerse manos a la obra. Para empezar, según nos comentaba Jason Rubin en el ECTS, Crash ha aprendido a realizar nuevas diabluras, deslizarse, andar agachado o introducirse por debajo del suelo como un topo con la intención de aumentar la jugabilidad. En determinadas zonas resultará más ventajoso utilizar una habilidad que otra y, por supuesto, siempre habrá que permanecer atento a los obstáculos puestos por Dr. Neo Cortex y sus esbirros. En el apartado gráfico podemos encontrar innumerables mejoras. Así podemos observar el escenario hasta el final. Esta vez no han usado el socorrido efecto de la niebla, todos los elementos que componen el decorado se encuentran allí sin ningún tipo de truco. Los niveles se han distribuido en *warp rooms* que nos dan acceso a cinco fases diferentes, y además nos permiten grabar partida al terminar cada una, sin acudir a las fases de

CRASH BANDICOOT 2

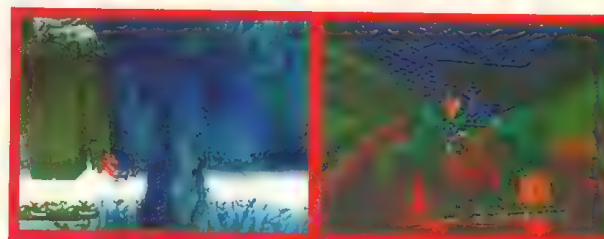


ROCK IT

Otra innovación espectacular en el juego. Ahora Crash puede ajustarse las correas de un *jet pack* y volar libremente por este nivel mientras esquivas cajas con nitroglicerina, rayos láser y los mil y un ingenios del Dr. Neo Cortex.



QUE HAY



DESLIZARSE

COLGARSE

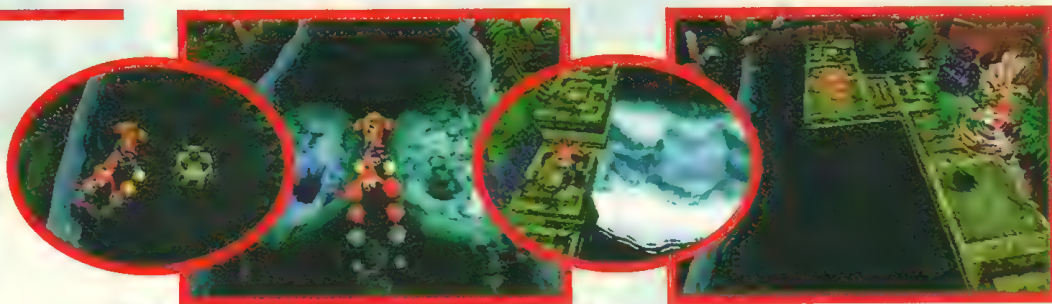


bonus tal y como ocurría en la primera parte. Por lo que hemos podido comprobar, **CRASH BANDICOOT 2** se confirma como uno de los juegos de plataformas más divertidos y espectaculares de estas navidades para *PlayStation*. Y si no, al tiempo.

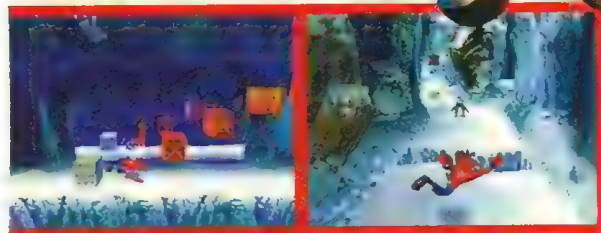
R. DREAMER

HANG EIGHT

La incorporación de una moto de agua y unas mejoras gráficas impresionantes nos deslumbran en un nivel donde el agua se convierte en el principal enemigo de Crash.



DE NUEVO



AGACHARSE SALTO NUEVO



BEAR IT

El dicharachero cochino-jabali que tantos quebraderos nos planteó en el primer **CRASH BANDICOOT**, ha sido sustituido por un simpático oso de nieve. En esta nueva montura sortea los obstáculos para llegar sano a la meta.



TAZ TIGER

He aquí uno de los *final bosses* del juego. Como ocurría en la primera parte, la originalidad de las rutinas de ataque y el modo en que debemos eliminarle nos mantendrán ocupados saltando de placa en placa.

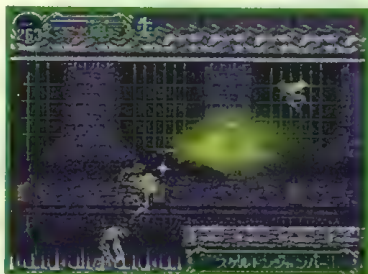
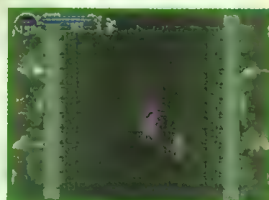
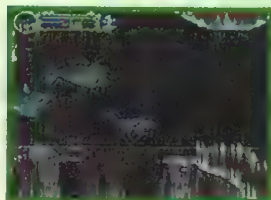




Metamorfosis

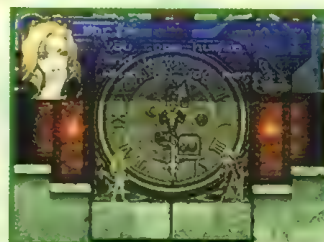
La mítica saga de Konami no podía empezar con mejor pie su andadura en PlayStation.

Dejando a un lado las pretenciosas producciones con entornos en 3D, la compañía japonesa se ha propuesto deleitarnos con los mejores gráficos de la larga serie de CASTLEVANIA. El diseño barroco de las salas del castillo adornado con maravillosos efectos 3D, como las espectrales sombras de la fase de las catacumbas se ve complementado por una melodías que elevan el espíritu de CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT a la categoría de obra maestra. La capacidad de este juego para sorprender al usuario no tiene límites. Más de 20 jefes finales, y unas



Una vez halles los ítems que te permiten convertirte en lobo, murciélago y niebla, podrás acceder a nuevas zonas.

En cristiano



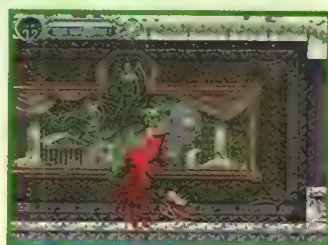
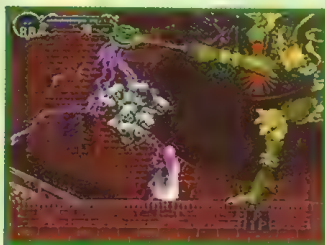
1880 habitaciones por explorar resultan datos abrumadores para un título en el que la estética se encuentra a la misma altura que la jugabilidad. CSOTN no es sólo un juego para los amantes de tan veterana saga, los que disfrutaron con SUPER METROID tienen ya un nuevo reto.

R. DREAMER

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT



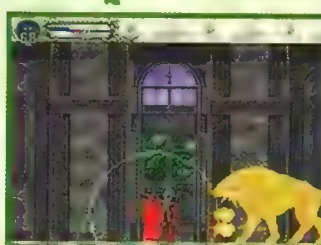
Final Bosses



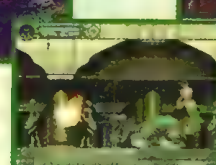
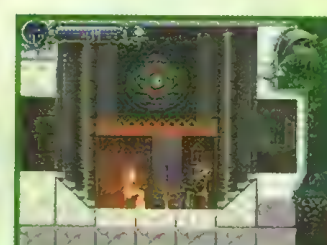
Más de 20 Final Bosses te esperan en distintas salas del castillo de Drácula. Disfruta del combate y sal vencedor para aumentar tu experiencia.



Especial



Confesionario



La trilogía cinematográfica
más explosiva de todos los
tiempos ya está aquí

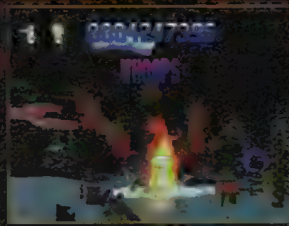
JUNGLA DE CRISTAL

L A T R I L O G I A

CORRE, DISPARA Y CONDUCE A TRAVÉS DE UN JUEGO DE CINE



Jungla de Cristal



Jungla 2: Alerta Roja



Jungla de Cristal: La Venganza



ARCADE
TRADUCIDO
CASTELLANO

www.foxinteractive.com

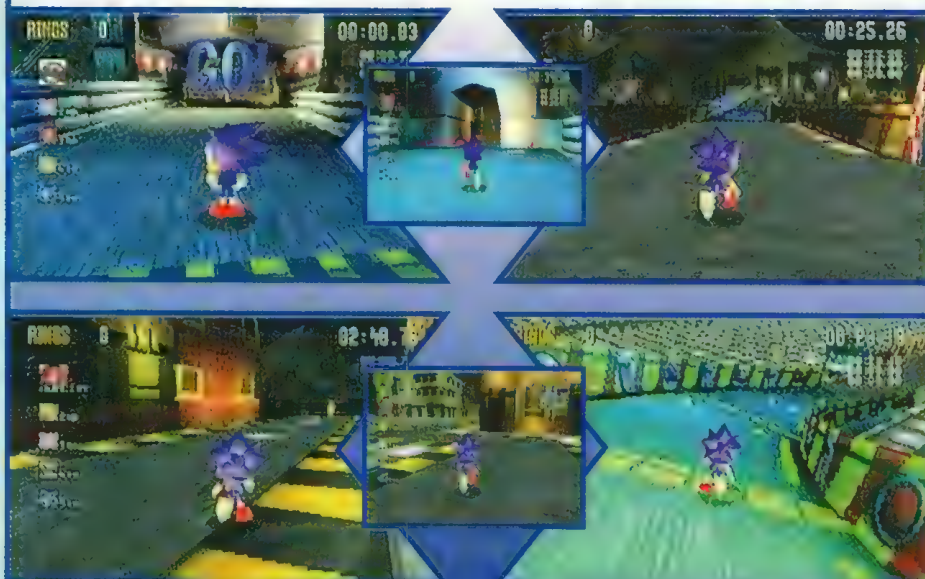


ELECTRONIC ARTS SOFTWARE

SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40



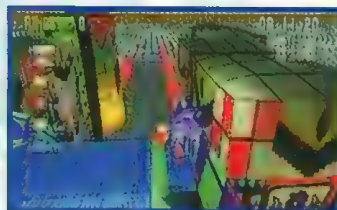
CITY COURSE



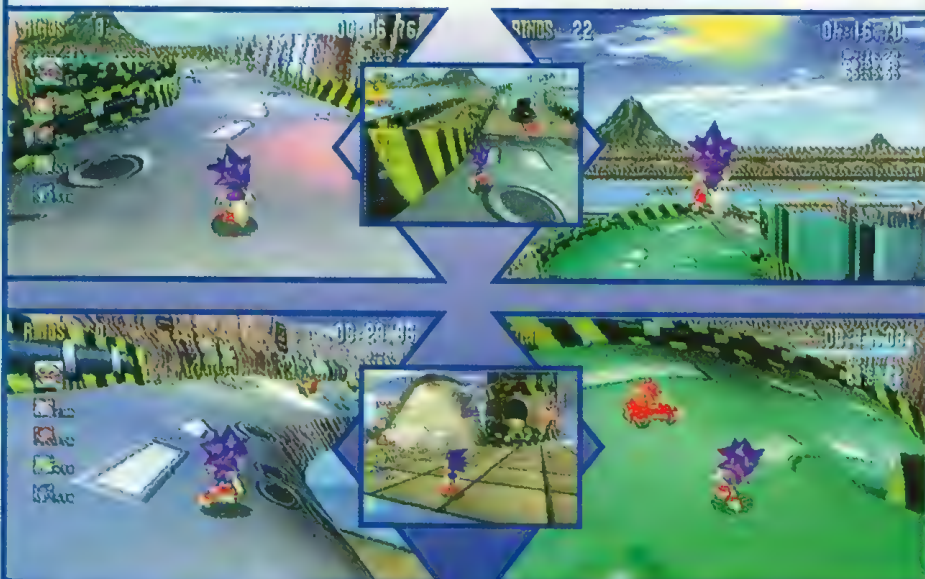
La calidad de los gráficos y el suavizado de texturas hacen que creamos que estamos jugando con otra consola distinta a nuestra *Saturn*.

Hace muchos meses que estamos oyendo hablar de los proyectos del **Sonic Team** para *Saturn*. El primero lo pudimos ver el mes pasado, **SONIC JAM**, y el segundo lo tenéis en estas páginas: **SONIC R**. Aunque en los títulos de crédito figuren los anglosajones **Traveller's Tales**, lo cierto es que, al igual que ocurría en **SONIC 3D**, la mayoría del equipo del juego es japonés y se nota a la legua, ya que todo tiene ese inconfundible aire nipón que caracteriza a estos juegos. La mecánica de este arcade es más sencilla que el mecanismo de un chupete, y sólo tendremos que ganar a todos los contrarios en cada una de las carreras, así de sencillo. Sin duda una de las mejores cosas que tiene **SONIC R** es la libertad total de movimientos, puesto que en cada circuito somos libres de pasearnos por donde queramos, buscando ese atajo para lograr la victoria. Si somos lo suficientemente hábiles como para recopilar ochenta anillos, nos espera una sorpresa.

SONIC R



FACTORY COURSE



Uno de los escenarios más característicos de los **SONIC** no podía quedarse sin su circuito, repleto de tuberías y alguna que otra sorpresa oculta tras el metal.





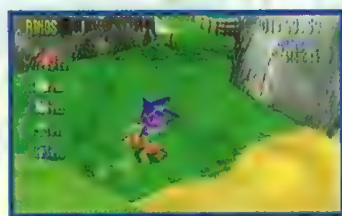
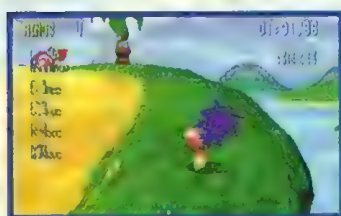
Lo más espectacular del juego son sus gráficos que, además de moverse con una suavidad y velocidad inusitada, están repletos de efectos ornamentales más propios de *PlayStation*, como transparencias y efectos de luz ¡y sin ni una trama! Próximamente podréis descubrir todos los secretos de esta maravilla de la técnica. ¡Os esperamos!

THE PUNISHER

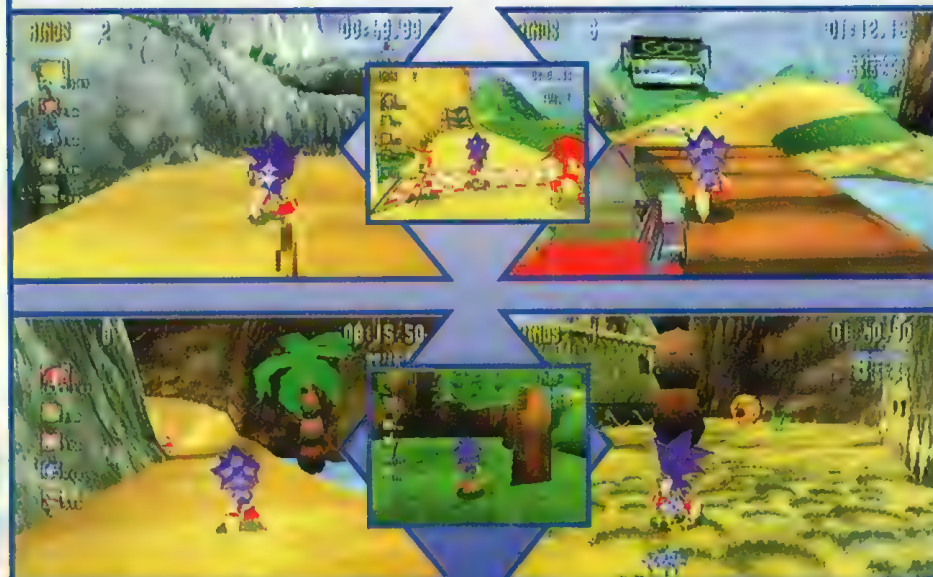
2 PLAYER



Si te aburre el modo normal, lo cual dudamos, podrás competir en este divertido modo de dos jugadores en el que el segundo podrá llevar al inefable TAILS.



ISLAND COURSE



El primer recorrido que pudimos ver terminado de este insigne juego. Su colorido sobresaliente y los reflejos del agua nos dejaron completamente pasmados.

**SUPER
NUEVO**



ACE COMBAT 2




Finalmente será a últimos de Octubre cuando los usuarios españoles podamos levantar el vuelo con la version PAL de ACE COMBAT 2, en una de las mejores adaptaciones de NTSC al sistema europeo que se recuerdan. Ciertamente permanece el borde negro, pero al menos es bastante inferior en tamaño al visto en el primer ACE COMBAT, y el juego no pierde un ápice de velocidad respecto al original japonés. Incluso se han añadido subtítu-



los (aunque eso sí, en inglés) con los que poder captar durante el combate, y sin perder detalle, las valiosas indicaciones de la base y nuestro copiloto. Otro dato a destacar es que Namco haya decidido respetar el nombre japonés (ACE COMBAT) en detrimento del usado anteriormente en Europa tanto en la recreativa como en la conversión a PSX (AIR COMBAT). Por lo demás, ACE COMBAT 2 permanece tan jugable, divertido y variado como la entrega nipona. Un verdadero festín aéreo en el que a los mandos de los más sofisticados cazas de combate podrás abatir todo tipo de objetivos, tanto en tierra como en aire. Pero de ello ya hablaremos largo y tendido en la inminente review.

NEMESIS



Son Goku, Pan, Vegeta, Piccolo, Freezer, Son Gohan, Trunks, Cell, Boo, Goku Jr... Lo mejor de Dragon Ball y Dragon Ball GT en un solo juego.

Prepárate para pelear en tierra....¿o quizás prefieres luchar en el aire?.

En Dragon Ball Final Bout tienes libertad absoluta de movimientos, diferentes ángulos de cámara, rotaciones de 360°, espectaculares golpes especiales, personajes poligonales en 3D. Lanza Ondas Kame Hame Ha y potencia a los personajes de Akira Toriyama hasta convertirlos en super Saiyanes del máximo nivel.

Dragon Ball Final Bout. El juego definitivo



NEW SOFTWARE CENTER COMPANY, S.L.

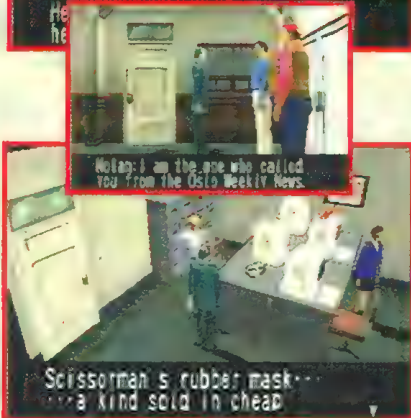
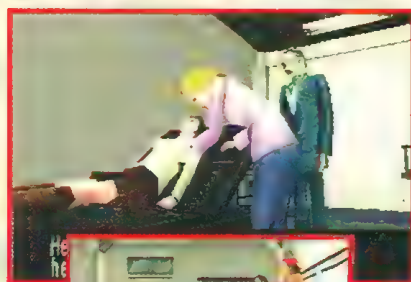
c/ Pedro Muguruza, 6º - 1ª • 28036 Madrid. Tel.: (91) 359 29 92 • Fax: (91) 359 30 60



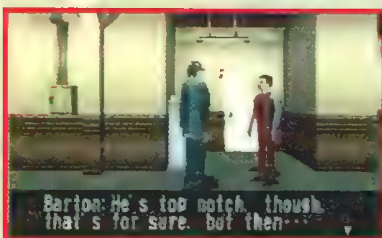
© and "PlayStation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment, Inc.

© 1996 BIRD STUDIO / SHUEISHA, TOEI ANIMATION © BANDAI 1997

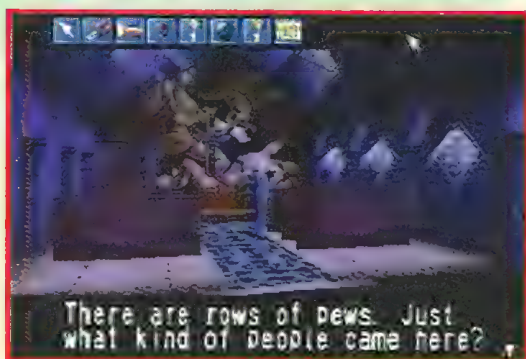




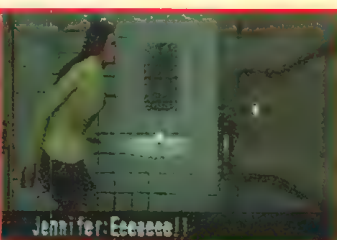
CLOCK TOWER



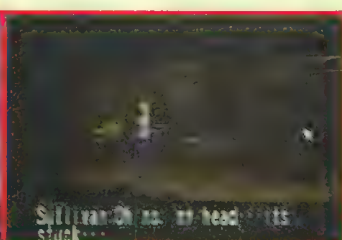
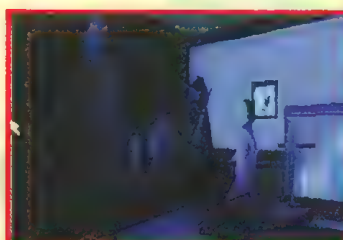
Si hablamos una vez con Harris, la protagonista será Helen y si lo hacemos dos o más veces controlaremos a Jennifer.



Hace casi dos años tuve la oportunidad de viajar a **Japón** para presenciar el primer contacto con la esperadísima **Nintendo 64** en el célebre **Shoshinkai**, conocer el barrio de **Akihabara** (*Electric Town*), y sentir de cerca la sagrada experiencia de visitar sus alucinantes tiendas de videojuegos. Y pensaréis, ¿a qué viene este párrafo de presentación en la *preview* de **CLOCK TOWER**?, pues bien, de entre todas las imágenes que surcaron ante mis ojos a velocidad de vértigo, hubo una que marcó mis recuerdos en las tiendas de **Akihabara** de una forma muy especial, y fue la carátula de **CLOCK TOWER** para **Super Famicom**. La escalofriante *Horror Adventure* de **Human** levantó pasiones en **Japón** y meses después apareció la espléndida segunda parte para **PlayStation**, con entornos vectoriales y aprovechando las bondades audiovisuales de los 32 bits. Ahora tengo el placer de anunciaros que el nuevo mito de **Human** verá la luz a finales de Octubre en tierras europeas de la mano de **Ascii** para arrebatarse el cetro de las aventuras de terror a su majestad **RESIDENT EVIL**. Las novedades lúdico-argumentales de **CLOCK TOWER** para **PlayStation** (CT2

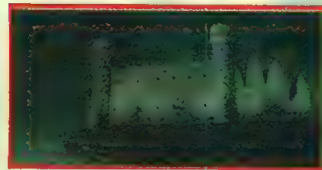


Nuestro primer objetivo será salir con vida de este edificio.

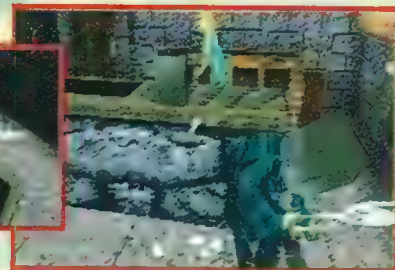
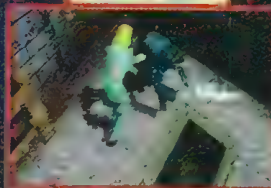


En la biblioteca sufriremos numerosos ataques de **Scissorsman**.





INTRO

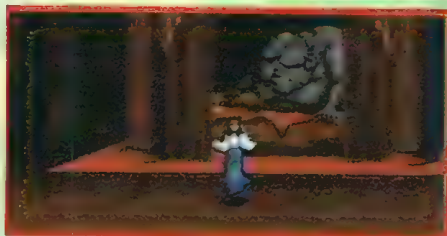
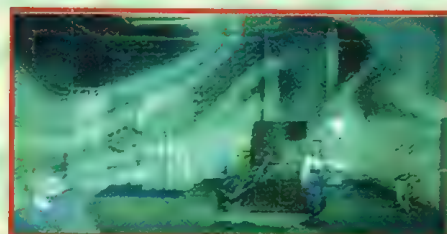


en Japón) respecto a su antecesor de 8 bits son casi interminables, y entre ellas podríamos destacar el cómodo y efectivo *interface* (se puede jugar incluso con ratón), la existencia de cuatro personajes (Jennifer, Helen, Gotts y Nolan) que protagonizarán diversos momentos de la aventura, un total de diez finales diferentes (con su secuencia en CG incluida), una *intro* corta pero muy, muy intensa (atención a la voz del narrador) y dos modos extra de juego. Los músicos de *Human* han dado gran importancia al apartado sonoro («Terror of Sound», como lo denominan ellos) dando como resultado final un sobresaliente y atmosférico despliegue auditivo que te traslada-

rá al mundo de Scissorman y sus tijeras de la muerte. Te provocará pánico, terror, sobresaltos, sudores fríos, ansiedad..., y te obligará a buscar frenéticamente el anhelado escondite donde ocultar tu cuerpo de las garras afiladas del sádico criminal, aunque sea tan sólo por unos minutos. Así es **CLOCK TOWER**, un enfrentamiento continuo con la muerte en escenarios descorazonadores, grises y repletos de incompreensión y locura, generados y gestionados por un efectista *engine 3D*. Desgraciadamente tu misión no se trata sólo de evitar o esconderte de Scissorman, porque tendrás que resolver enigmas, buscar pruebas y pistas a través de varios escenarios para desvelar los inescrutables y numerosos secretos que rodean el caso **CLOCK TOWER**. Pero no creáis que va a ser fácil, porque dependiendo de cómo se desarrolle la aventura y las decisiones que tomemos durante la misma, nuestra misión nos puede llevar a buen término o a un desagradable y trágico final. Todo es posible en **CLOCK TOWER**, y para demostrároslo, el mes que viene podréis disfrutar con una succulenta *review* de uno de mis juegos favoritos.

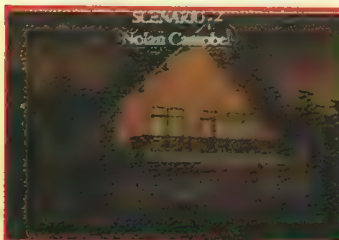
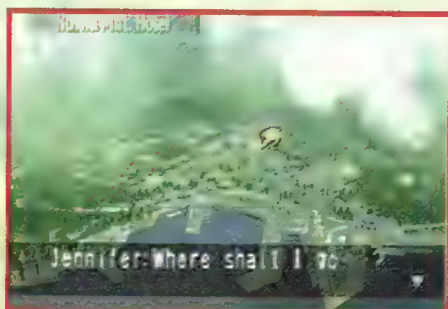
THE ELF

Clock Tower

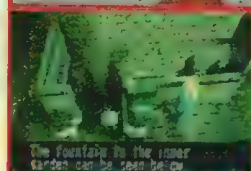
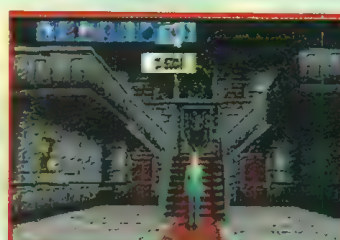


El primer **CLOCK TOWER** apareció en 1995 para SFC, contaba con ocho finales y estaba inspirado en el film **PHENOMENA** de Dario Argento. La edición especial para PSX del primer CT apareció el pasado 17 de Julio con CG intros y escenas exclusivas.

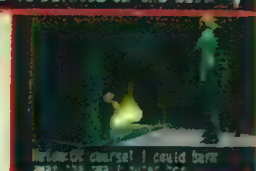
Mapa



Esta lúgubre casa de campo será el escenario de un nuevo crimen.



El gigantesco castillo de los Barrows en Inglaterra es el último escenario.



**SUPER
NUEVO**



Como ya os comentamos el mes pasado en el reportaje que dedicamos a los lanzamientos de Acclaim, **EXTREME-G** es la mayor apuesta de la compañía norteamericana para la campaña navideña venidera. El hecho de estar programado exclusivamente para *Nintendo 64*, y tras el gran precedente sentado por **TUROK**, hace pensar que en breve estaremos ante uno de los mejores juegos del año y, por qué no, del reducido catálogo de títulos de la 64 bits de Nintendo.

Poco más se puede comentar que no se hubiese mencionado ya en aquel reportaje. Unicamente reseñar que la nueva versión a la que hemos tenido acceso ha mejorado bastante el *engine 3D* (parece algo más suave), al tiempo que se han perfeccionado los modos de juego, circuitos, etc. Además, en el ECTS de Londres tuvimos la oportunidad de echar unas partidas con una versión casi concluida de **EXTREME-G**, corroborando aún más las buenas expectativas que so-

BATTLE ARENA



SHOOT'EM UP



**M
O
D
O
S
D
E
J
U
E
G
O**

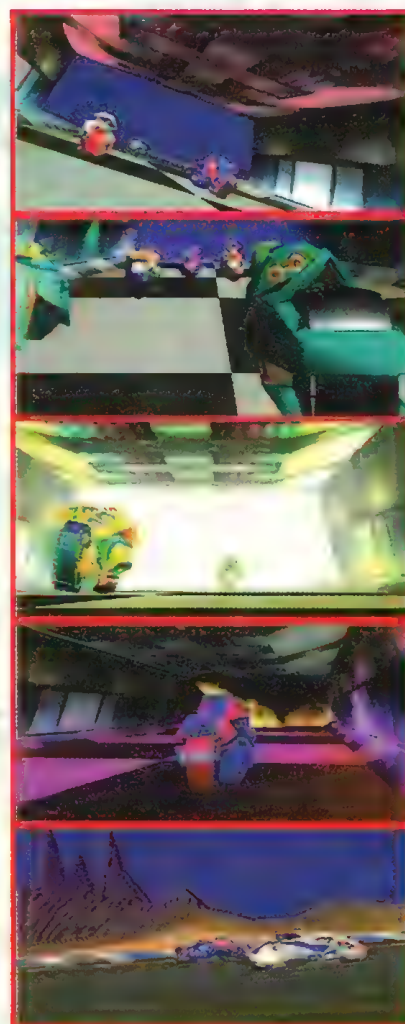
EXTREME - G



**C
I
R
C
U
I
T
O**



LA ESPECTACULARIDAD Y EL COLORIDO SON EL FACTOR COMUN A TODOS LOS CIRCUITOS DEL JUEGO. GRACIAS AL SUAVIZADO DE TEXTURAS SE CONSIGUE UN REALISMO AL QUE POR EL MOMENTO SOLO NINTENDO 64 PUEDE ACCEDER. EL NIVEL DE DETALLE DE LOS GRAFICOS QUEDA MAS QUE DEMOSTRADO.



**I
N
T
R
O**



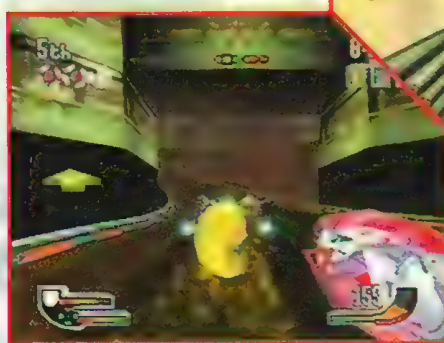
bre él teníamos depositadas. Y es que con el magnífico resultado que TUROK ha cosechado, Acclaim comienza a imponerse como una de las compañías a tener en cuenta dentro del mercado de los 64 bits. Sólo hace falta que los demás sigan sus pasos.

J. C. MAYERICK

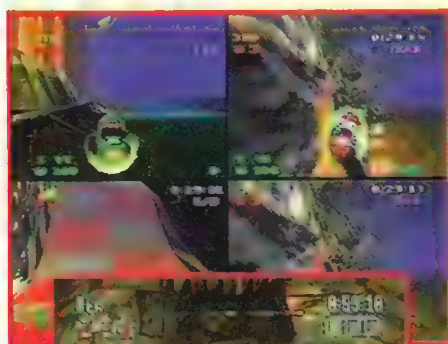
CIRCUITO 2



AUNQUE EL CONTROL DE LAS MOTOS PUEDA RESULTAR ALGO COMPLICADO EN UN PRIMER MOMENTO, TRAS ALGUN TIEMPO DE PRACTICA TODO VOLVERA A LA NORMALIDAD. EL MANDO ANALOGICO DE NINTENDO 64 ES LA CLAVE PARA CONSEGUIR UN CONTROL ALGO DIFICIL PERO MUY, MUY PRECISO.



MOTOS



LOS MODOS PARA VARIOS JUGADORES (DE 2 A 4) SON, QUIZA, DE LO MAS DIVERTIDO DE TODO EL JUEGO. A PESAR DEL TRABAJO QUE SUPONE GENERAR CUATRO VISTAS DISTINTAS EN UNA MISMA PANTALLA, EL HARDWARE DE NINTENDO 64 DA LA TALLA SIN PROBLEMAS. POR ESO EL JUEGO NUNCA SUFRE RALENTIZACIONES.



CIRCUITO 3





AREA 1

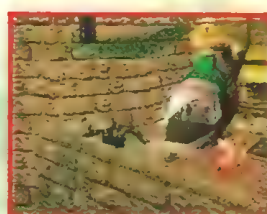
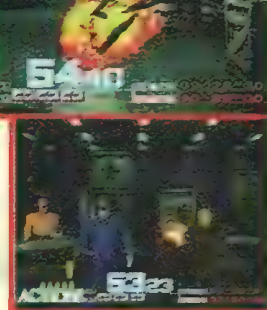
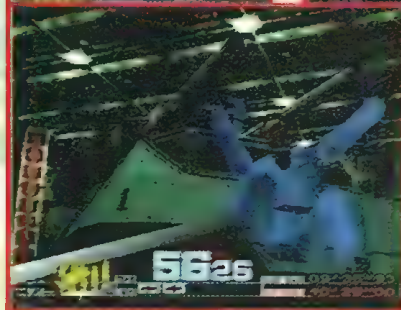
LA PRIMERA TOMA DE CONTACTO CON EL JUEGO PARA LOS NEOFITOS EN TIME CRISIS. UN NIVEL SENCILLO EN EL QUE APRENDERAS A ESCONDERTE LO MENOS POSIBLE Y RECONOCER CUALES SON LOS ENEMIGOS CON MAS PUNTERIA. EL ENEMIGO FINAL RESULTA BASTANTE SENCILLITO DE ABATIR.

TIME CRISIS

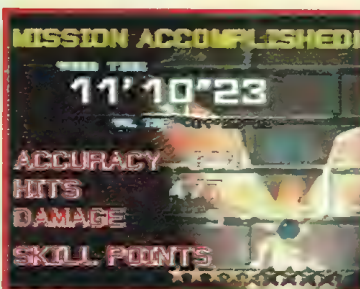


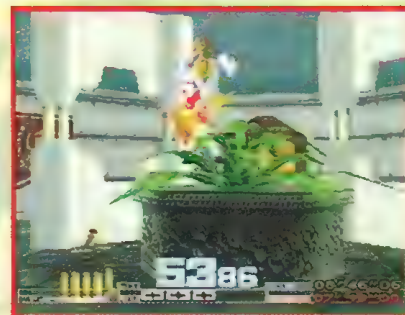
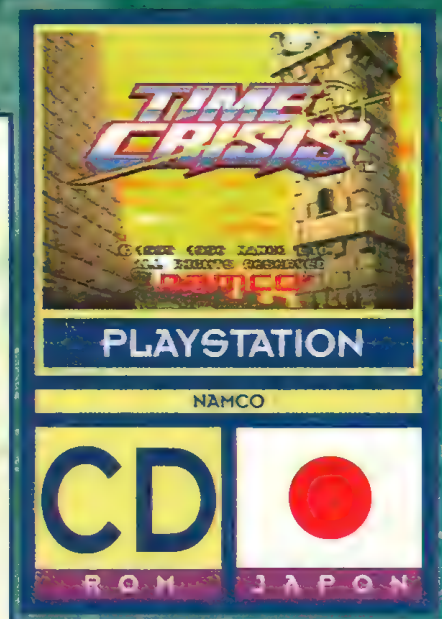
AREA 2

TU SUPERVIVENCIA SE VA COMPLICANDO POR MOMENTOS. ECONOMIZAR EL TIEMPO AL MAXIMO RESULTARA INDISPENSABLE MIENTRAS ASCENDEMOS POR LA TORRE PLAGADA DE ADVERSARIOS PARA LIQUIDAR AL FINAL BOSS.



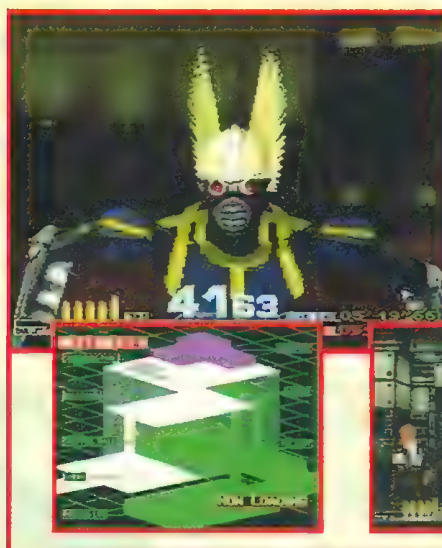
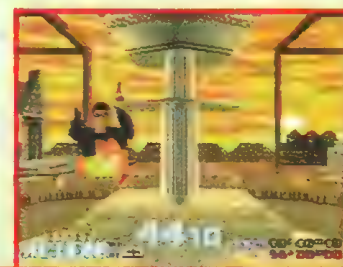
TIME CRISIS es algo más que una conversión de la *coin-op*. Los creadores del juego, además de incluir el modo normal y el *Time Attack* del original, se han devanado los sesos para crear el modo *Special*. De esta manera podemos decir que **TIME CRISIS** cuenta con dos juegos de una calidad inconmesurable y una jugabilidad arrolladora. El apartado gráfico es el único que ha salido perdiendo ligeramente respecto a la recreativa, aunque te aseguro que el trepidante ritmo del juego apenas te permitirá reparar en ello. Por supuesto, al igual que sucediera en **Japón**, **TIME CRISIS** saldrá a la venta con la pistola de Namco, G-Con 45. El sistema que han empleado para ajustar la pistola nos permite apuntar al *pixel*. Por un lado va conectada al *port* del *control-pad*, y además cuenta con un cable para la entrada de vídeo de la consola por el que la





FINAL BOSSSES

HAY QUE APRENDERSE SUS RUTINAS AL DEDILLO. SOBRE TODO CON NERUDO Y WILD DOG, QUE HARAN TODO LO POSIBLE PARA MANTENERTE EN JAQUE Y EVITAR QUE LIBERES A LA HIJA DEL PRESIDENTE.



SPECIAL MODE

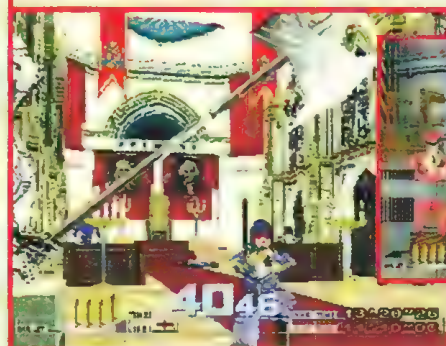
SIMPLEMENTE ALUCINANTE. LA VARIEDAD DE CAMINOS QUE PODRAS ELEGIR DEPENDIENDO DEL TIEMPO, ASEGURA LA DIVERSION COMO SI SE TRATARA DE UN JUEGO COMPLETAMENTE NUEVO.



pistola recibe información directa de lo que sucede en pantalla. Gracias a esto se consigue una precisión al milímetro. El sistema de juego conserva la mecánica de la recreativa, disparar y agacharse para recargar munición y evitar las balas enemigas. Con un

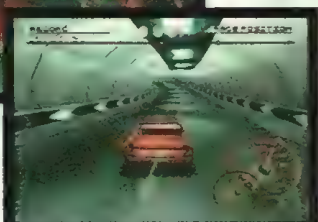
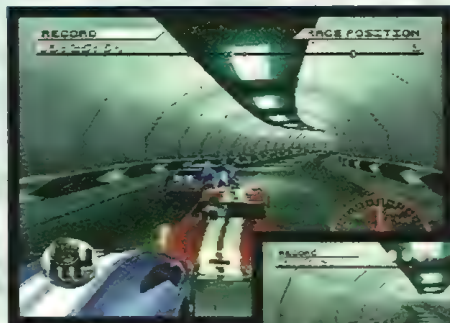
segundo mando puedes emular el pedal de la máquina, ya que al pisarlo (con la debida protección y cuidado) sus botones te permitirán agacharte. **TIME CRISIS** es todo un juegazo, pero lo que más llamará la atención a aquellos que ya conocían la *coin-op* es el nuevo modo *special*. En él hay diferentes caminos alternativos. Dependiendo del tiempo empleado en cada zona accederás a un sitio diferente. Desde luego, con **TIME CRISIS** tienes asegurada la diversión para rato, y siempre os quedará el recurso del *Time Attack* para mejorar los tiempos y continuar disfrutando de por vida.

R. DREAMER



AREA 3

UN AUTENTICO CALVARIO. SI AUN NO HAS AFINADO TU PUNTERIA, LAS VAS A PASAR MORADAS. SOBRE TODO CON WILD DOG, EL JEFE FINAL DE JUEGO, QUE ESTARA APOYADO POR LOS ULTIMOS COMPONENTES DE SUS TROPAS.



Si me dijeran que sólo puedo comprarme un juego en los próximos meses, por primera vez en mucho tiempo no tendría ningún problema. Sólo con lo visto en esta versión *beta* de **TEST DRIVE 4** apostaría con los ojos cerrados por esta nueva maravilla sobre ruedas creada por Accolade para Electronic Arts. ¿Qué tiene de especial? Por resumirlo de algún modo, se trata de una versión más espectacular, más brillante y veloz del inigualable THE NEED FOR SPEED de 3DO. Los programadores de **TEST DRIVE 4** no tienen nada que ver con este último programa, pero sí con otros del género tan laureados como

DESTRUCTION DERBY 1 y 2. Gráficamente es lo mejor que hemos visto en *PlayStation*, aún más cuidado y preciosista que V-RALLY. Escenarios hiper-realistas con todo lujo de detalles, con una perfecta construcción del paisaje y una utilización ejemplar de texturas (muchísima atención al asfalto), coches de ensueño (incluidos algunos de los grandes clásicos americanos), sensacionales juegos de lu-

TEST DRIVE 4



VEHICULOS

Cerb

MUSTANG

G.T.S

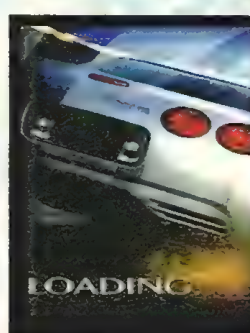
Estas son las increíbles vehículos que podremos pilotar en este sensacional juego de conducción. Básicos y deportivos legendarios que duran belleza y diseño con todo el poder de los motores de gráficos 3D.

COR

'70

MUSTANG

JAGU



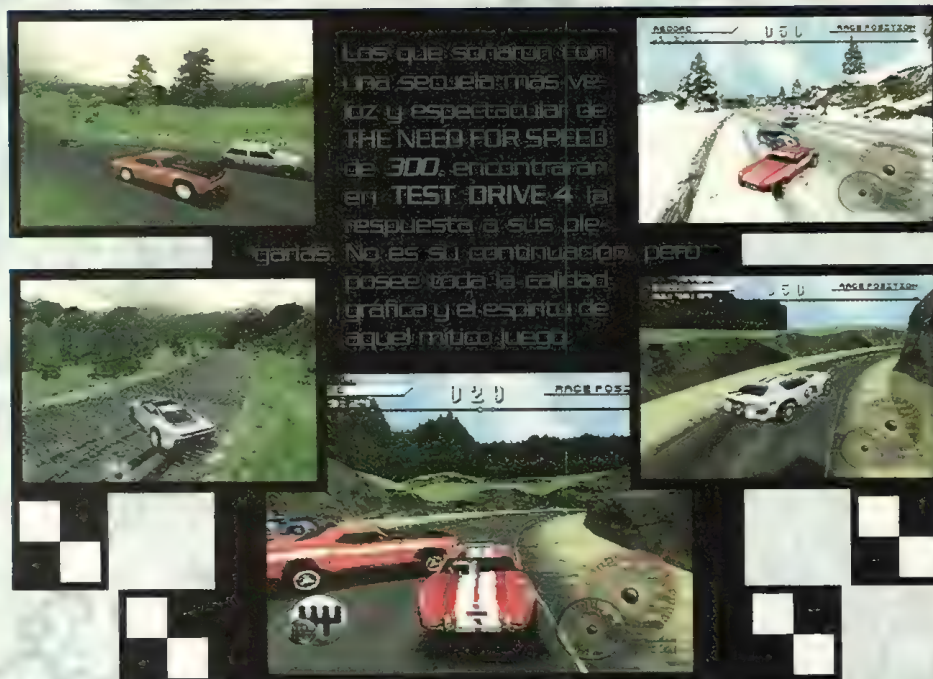


ces, velocidad como para exportar y un movimiento de pantalla más suave que las letras de las canciones de Laura Pausini, son sólo algunas de sus muchas excelencias en este apartado. Pero si técnica y gráficamente

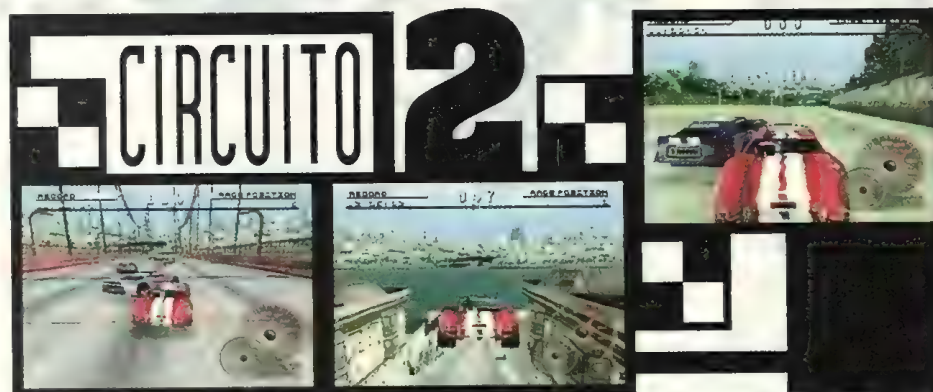
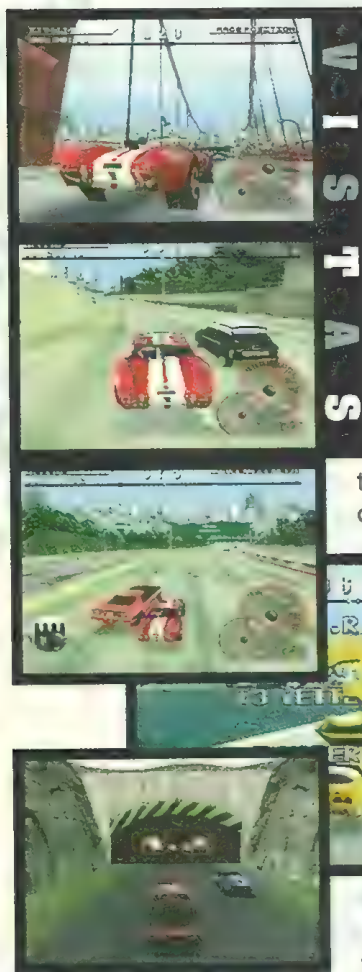
TEST DRIVE 4 es una verdadera maravilla, todo eso queda en un segundo plano si echamos un vistazo a su jugabilidad. Mecánica de *check points*, varios modos de juego, unos rivales con un nivel tremendamente competitivo, tráfico

rodado abundante y una policía que no te dejará ni un segundo a la sombra y que esta vez sí que corren como demonios. Manejable, con tantas tomas como podáis imaginar y *modo link*, **TEST DRIVE 4** cuenta con todos los elementos para convertirse en el heredero de **THE NEED FOR SPEED**.

DE LUCAR



Los que soñaron con una secuela más veloz y espectacular de **THE NEED FOR SPEED** de 300, encontrarán en **TEST DRIVE 4** la respuesta a sus deseos. No es su continuación, pero posee toda la calidad gráfica y el espíritu de aquel mítico juego.





AUSTRALIA

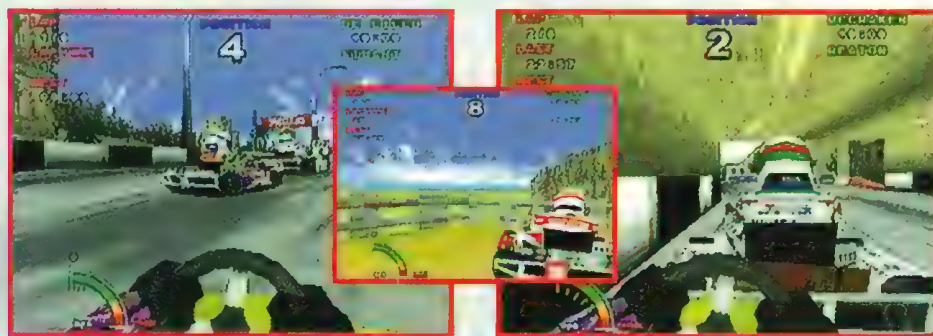


**ENTRE CANGUROS Y KOALAS
DEBEREMOS CONTROLAR EL
KART A TOPE.**

BRAZIL

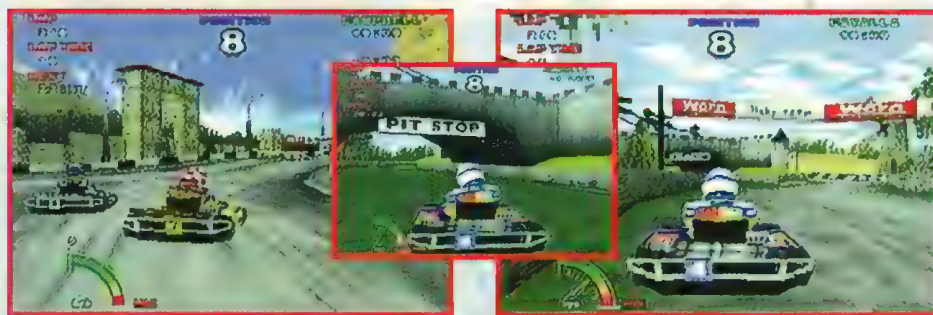


**SUS ENDIABLADAS CURVAS
PUEDEN HACER QUE
DERRAPEMOS.**



Entre tal avalancha de novedades de *Saturn* es posible que se nos escapen juegos que, aunque sin nombre, pueden llegar a ser bastante importantes. Uno que lo será sin duda es **SUPER KARTS**. Sus responsables, Manic Media, no es la primera vez que se enfrentan a un juego de estas características, ya que son los autores de MANIC KARTS, un divertido juego de PC con bastantes similitudes con SUPER MARIO KART. Este compacto es bastante más serio que su anterior juego, ya que se trata de carreras de competición con Karts bastante sofisticados. La variedad de circuitos es muy alta comparada con la que suele haber en estos arcades, puesto que en esta ocasión podremos recorrer 9 trazados en distintas partes del mundo, incluso en la Luna. Como viene siendo habitual en este tipo de juegos, podremos elegir entre diez coches distintos, cada uno perteneciente a un equipo diferente y, claro está, con manejo y prestaciones variadas. El control de los vehículos no se parece en nada a lo que

FORMULA KARTS



EGYPT



**UN BELLO CIRCUITO LLENO DE
PIRAMIDES Y TODO TIPO DE
CONSTRUCCIONES.**

ENGLAND



**NO TE PREOCUPES POR LAS
VACAS LOCAS, AQUI SON MAS
PELIGROSOS LOS CORREDORES.**



FRANCE



UN RECORRIDO BASTANTE TRANQUILO QUE PERMITIRA COMPROBAR TU DESTREZA.

GERMANY



LAS TIERRAS GERMANAS SON IDEALES PARA DUELOS DE GRAN ALTURA Y PEQUEÑOS COCHES.



estamos acostumbrados en los arcades de conducción, ya que un Kart se maneja de una manera muy distinta a un coche y se va mucho más en las curvas, por lo que necesitaremos controlar los derrapes. Esta versión, todavía lejos de estar terminada, ya rebosa calidad por los cuatro costados. Esperamos impacientes la version final para hablaros de las excelencias de este arcade de conducción.

THE PUNISHER



JAPAN



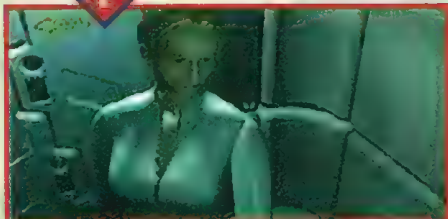
LA OSCURIDAD DE LA NOCHE SOLAMENTE SE VE ILUMINADA POR LAS LUCES DE TOKIO.

THE MOON

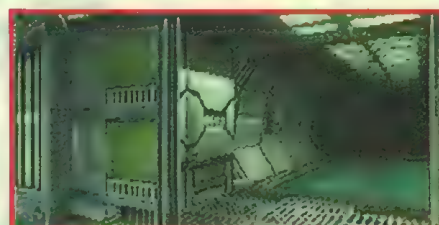


SI CONDUCIR POR EL CAMPO TE PARECE DIFICIL, ESPERA A HACERLO EN LA LUNA.

SUPER
 NUEVO



Hace ya algunos meses, en las páginas de JAPANMANIA, tuvimos la oportunidad de ver por primera vez este juego de Warp, y ahora por fin parece que lo vamos a tener en nuestro país dentro de muy poco tiempo. **ENEMY ZERO** sigue las pautas de la anterior producción, el terrorífico D, pero con importantes innovaciones que contribuyen a que ésta sea una aventura mucho más interactiva que su predecesora. Las impresionantes escenas generadas con *Silicon Graphics* se mezclan con pasillos y estancias en 3D realizadas con todo detalle. La calidad de vídeo también se ha mejorado mucho, y aunque ha supuesto una pequeña reducción del tamaño de pantalla, goza de una definición pocas veces vista en *Saturn*. El argumento podría parecer una película cualquiera de la saga Alien, en la que perdidos en las profundidades del espacio tendremos que enfrentarnos con una extraña raza alienígena que quiere borrarlos del mapa. El juego cuenta con



ENEMY ZERO



un CD de práctica, en el que podremos enfrentarnos a todos los enemigos en un entorno vectorial, como si de un simulador se tratara. En este modo de juego deberemos enfrentarnos a una serie de enemigos representados por vectores, que en muchos casos serán invisibles y solamente aparecerán en nuestro radar (algunas veces ni eso). Los gráficos y sonidos, de la misma manera que sucedía en D, están pensados para inquietarnos y hacernos pasar el mayor miedo posible. Este juego estaba en un principio previsto para los dos sistemas de 32 bits, hasta que Kenji Eno, director de Warp, anunció que no iban a programar nada para ninguna consola que no fuera de Sega después de romper relaciones con Sony y anunciar el lanzamiento de D2 también para Sega Saturn. Pero como para eso aún faltan algunos meses, velaremos armas con esta excelente producción para los amantes de las aventuras llenas de suspense y emoción.

THE PUNISHER

TRAINING

3
 D

STREET FIGHTER plus α

Arma letal en 3D



Street Fighter se ha convertido en 3D con las últimas instalaciones de serie: Street Fighter EX Plus Alpha. Anunciado como el rey de los fighters en 2D, marcó la historia de éxitos de Capcom. Ahora Street Fighter salta al mundo de juegos de lucha en 3D. Street Fighter EX Plus Alpha promete ser el mejor. Además Street Fighter EX Plus se siente orgulloso con la vuelta de personajes favoritos de Street Fighter II con Chun Li, Ryu y Ken que aparecen por primera vez en 3D.

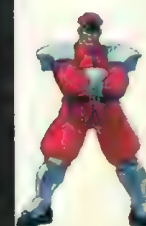
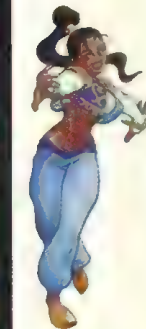
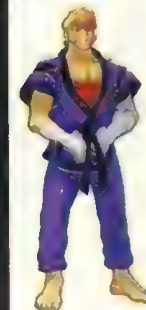
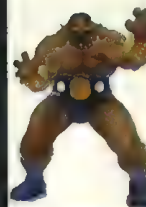
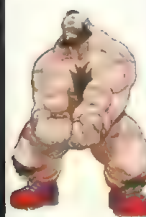
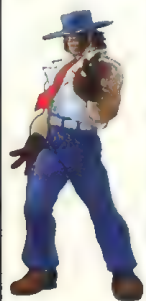
© ARIKA CO. LTD. 1997
© CAPCOM CO. LTD. 1997
© CAPCOM USA, INC. 1997. Todos los derechos reservados.



CAPCOM



VIRGIN INTERACTIVE ESPAÑA, S.A.
Hermosilla, 46. 2º D. 28001 MADRID
En Internet: <http://www.virgin.es>
TEL. HOT LINE: (91) 578 13 67





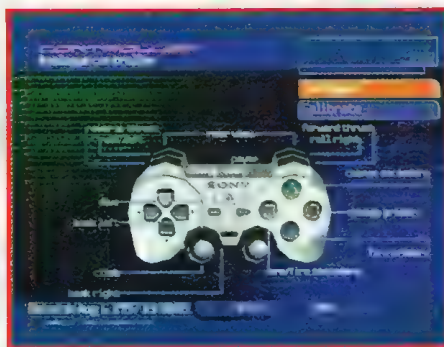
CAMINOS



EL CAMINO A SEGUIR VARIARA DEPENDIENDO DE NUESTROS RESULTADOS.



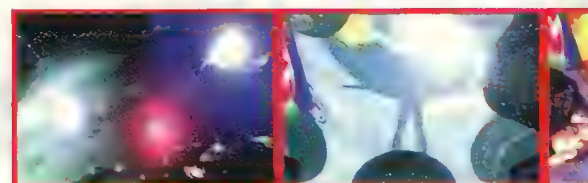
MANDO ANALOGICO



CON EL MANDO ANALOGICO EL CONTROL DE LA NAVE SERA MUCHO MAS PRECISO.

Psygnosis ha sido una de esas escasas compañías que, desde sus comienzos en *PlayStation*, ha tratado de sorprender con innovaciones técnicas dignas de mención. Ya con sus clásicos *DESTRUCTION DERBY* y *WIPEOUT* fue capaz de dejarnos con la boca abierta, a pesar de ser sus dos primeras creaciones para la consola de Sony. El tiempo, que no pasa en balde, ha logrado que estos chicos logren unas cotas de perfección simplemente asombrosas, con títulos que conjugan a la perfección calidad técnica y jugabilidad. Por poner un ejemplo, la mayor parte de los juegos para *PlayStation* utilizan el modo de pantalla de 320x256 pixels (320x240 pixels en NTSC), mientras que *COLONY WARS* utiliza un modo de mayor resolución con 512 pixels por 256 scans. Los menús, bases de datos, etc. utilizan una resolución mucho mayor, de 640x512 pixels, con lo que la presentación del juego goza de una vistosidad muy especial. A mayor resolución, menor memoria para el uso de texturas, por lo que la gen-

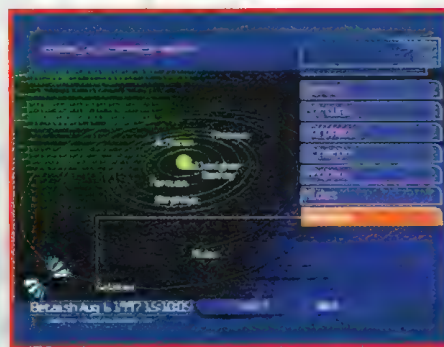
COLONY WARS



BASES DE DATOS

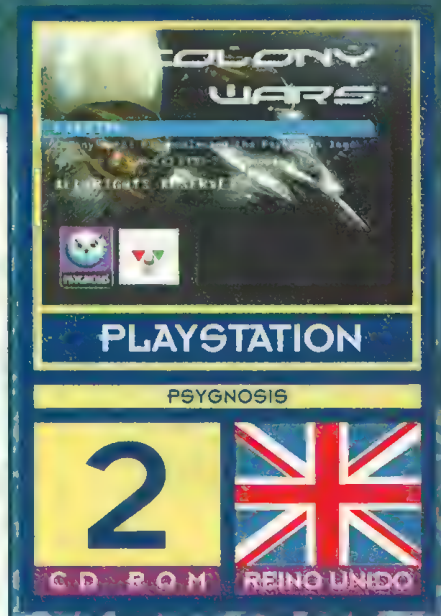


LAS BASES DE DATOS MANEJAN TODO TIPO DE INFORMACION ACERCA DE LAS NAVES DISPONIBLES Y LOS PLANETAS DE LOS DISTINTOS SISTEMAS SOLARES QUE CONOCEREMOS.



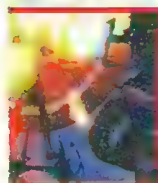
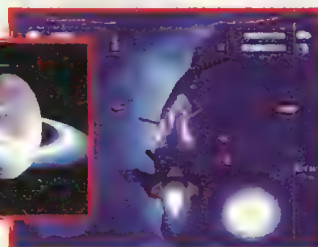
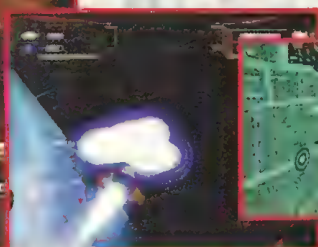
te de *Psygnosis* ha debido ingeniárselas para lograr que la vistosidad del juego no se viese resentida. La solución, cómo no, ha venido de la mano de los siempre agradables efectos de luz (para lo que *PlayStation* tiene una especial habilidad), que en este *COLONY WARS* llegan hasta cotas de perfección nunca vistas. Y es que todo elemento gráfico presente en la pantalla sufrirá en sus carnes el efecto de las fuentes de luz existentes, como estrellas, motores, etc. Es realmente asombroso comprobar cómo una nave situada frente a nosotros, y tras la cual existe una fuente de luz, es representada como





VISTAS

LAS VISTAS DISPONIBLES SERÁN TRES, AUNQUE ES POSIBLE QUE EN LA VERSIÓN FINAL DEL JUEGO SE INCLUYA ALGUNA MÁS. LA VISTA EXTERIOR ES, SIN DUDA, LA MÁS PRACTICA DE LAS TRES.

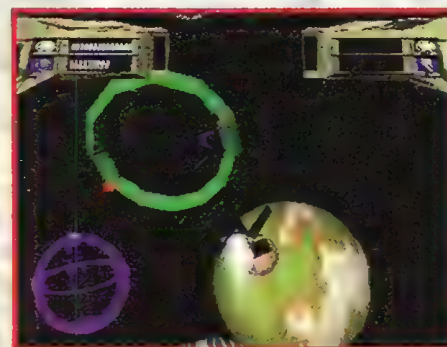


INTRO

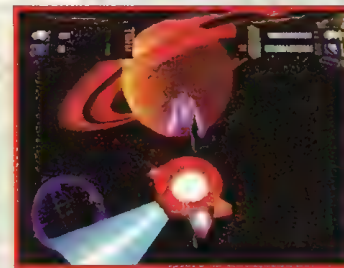
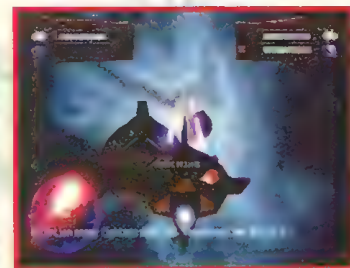
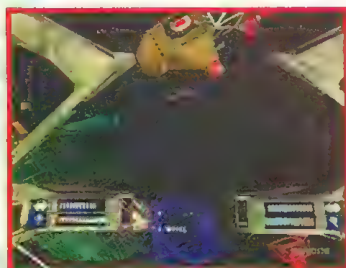
una sombra, efecto totalmente real que se produce cuando una luz de esa magnitud nos ciega por completo. Pero en COLONY WARS no todo serán alardes técnicos, ya que la aventura que se nos propone resultará igualmente atractiva. Muchos caminos por elegir (aunque serán nuestros enemigos quienes elijan por nosotros), varias naves que pilotar, unas intros muy elaboradas y, lo mejor de todo, dos CD's que aseguran un juego muy extenso. Todo esto es lo mucho que hemos visto hasta el momento, aunque aún queda mucho por ver.

J. C. MAYERICK

ENTRENAMIENTO

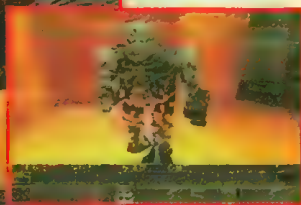
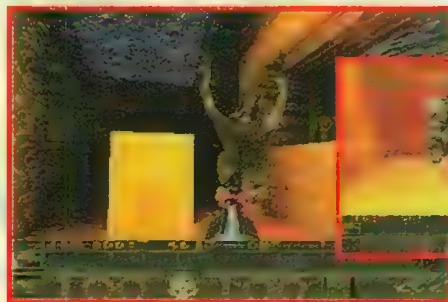


ANTES DE AFRONTAR LA AVENTURA COMO TAL, ES POSIBLE ACCEDER A SIETE NIVELES DE ENTRENAMIENTO PARA FAMILIARIZARNOS CON LAS NAVES, ARMAMENTO, ETC.





*El ambiente tétrico y angustioso de **QUAKE** nos recuerda, en algunos de sus pasajes, a la pasada vida sentimental de **The Punisher**: seres curiosos y muy agresivos.*



SATURN

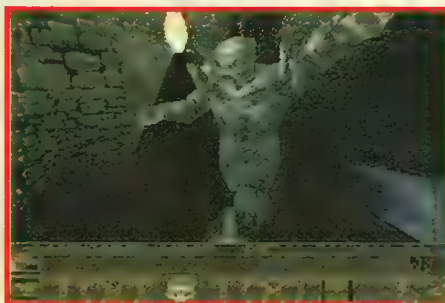
ID-LOBOTOMY SOFTWARE

CD

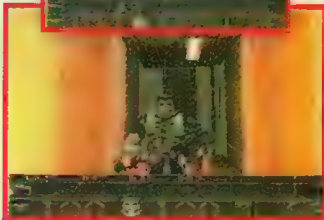
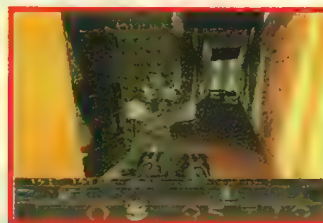


ROM

EE UU



QUAKE



Hay muchas personas que siempre han insistido en que **Saturn** ofrece más facilidades a los programadores para desarrollar juegos del tipo **DOOM** que **PlayStation**. Es posible, pero hasta la fecha hay escasas pruebas. Si exceptuamos al magnífico **EXHUMED**, creado por los mismos programadores de **QUAKE** para **Saturn**, las lista de éxitos en este género apenas cuentan con otro título destacable. Originario de **PC**, **QUAKE** supuso un auténtico bombazo gracias a sus impresionantes gráficos, a sus fantásticos escenarios, su gran realismo y, sobre todo, por su tremen-

da jugabilidad. Esta conversión para **Saturn** ha sabido trasladar con absoluta fidelidad todas esas virtudes, y podemos asegurarnos que este **QUAKE** no desmerece lo más mínimo.

Acción total y salvaje, muy buenos movimientos, escenarios complejos y enormes con muchos desniveles y lugares secretos, buen gusto en la utilización de texturas y unos enemigos realmente espectaculares, hacen de esta aventura uno de los grandes títulos para esta consola en los próximos meses. Si eres un buen aficionado al género puedes estar más que seguro que no saldrás defraudado.

DE LUCAR





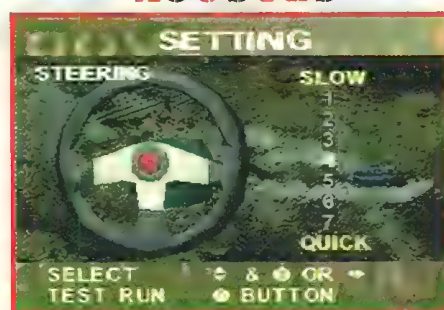
Conocido por la mayoría de vosotros como RUNABOUT, **FELONY 11-79** (vaya nombrecito), se prepara para desembarcar en nuestro país en un par de meses. Con indudables conexiones con la fase de coche del célebre JUNGLA DE CRISTAL, este juego traslada a consola la más brutal carrera contra el tiempo en medio de escenarios repletos de ciudadanos, vehículos, abuelitas y demás concurrencia. Bajo un entorno tridimensional impecable y una intensidad de juego suprema,

nada menos que 22 vehículos podremos llegar a pilotar (sólo 4 al principio), desde deportivos hasta autobuses, camiones de basura o una fabulosa vespa. Además de la lucha contra el tiempo, puntuarán los destrozos que causemos en los 3 circuitos, pudiendo hacer añicos desde el interior de unos grandes almacenes o un metro entero. Atropellos, accidentes, emoción, virtuosismo gráfico y grandes dosis de imaginación para uno de los grandes del año del género.

THE SCOPE



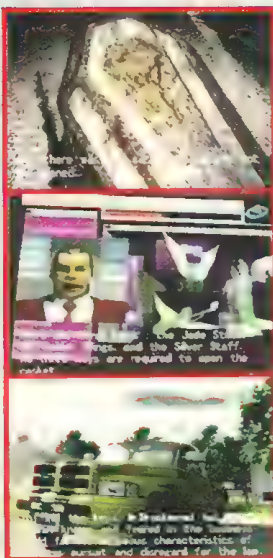
AJUSTES



FELONY 11-79



I
N
T
R
O



D O W N T O W N



P A R I S



S E A S I D E



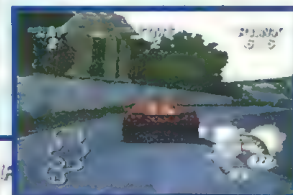
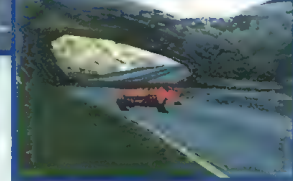
C
I
R
C
U
I
T
O
S



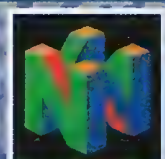
Velocidad, belleza y espectacularidad se dan la mano en este sensacional cartucho de Titus para Nintendo 64.



La Luna de Miel de The Scope: Un fantástico crucero por el lago de Entrepeñas y charcas colindantes.



LAMBORGHINI 64



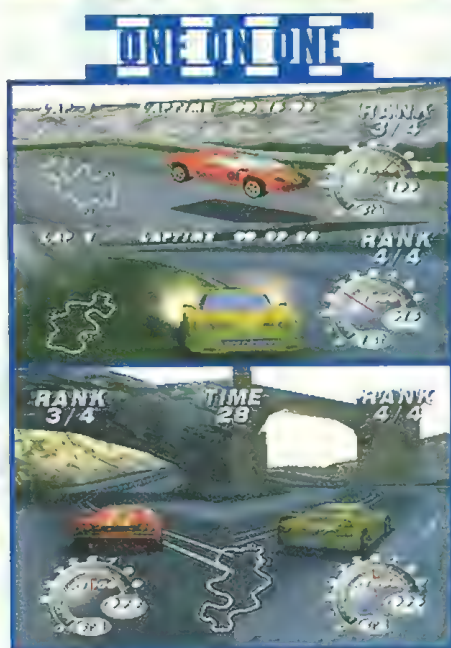
Apretando el acelerador antes de que lleguen más serios competidores, **LAMBORGHINI 64** de Titus se convertirá en el primer arcade de coches «de calle» que visitará el buque insignia de Nintendo. Inspirado en el LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE de SNES, Game Boy, Amiga y PC, y con la potencia gráfica que Nintendo 64 es capaz de poner a disposición de los programadores, este juego de carreras de coches en circuito nos proporciona la posibilidad de ponernos a los mandos de 4

El modo estrella de este programa. Si **LAMBORGHINI 64** es ya apasionante en su modalidad individual, con cuatro jugadores simultáneos las cotas de diversión resultan sencillamente antológicas. No pierdes ni un ápice de calidad.

4 JUGADORES

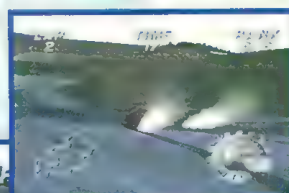
fantásticos deportivos, y adentrarnos en 6 trazados de diferentes exigencias de dificultad. Desde un Lamborghini Diablo hasta un Porsche o un Bugatti, todos los coches han sido renderizados y animados en 3D en tiempo real. Cuatro modos diferentes de juego (arcade, torneo, campeonato, time trial y un modo secreto), transmisión automática o manual, boxes, split screen de hasta cuatro





jugadores simultáneos, posibilidad de grabar records... Los jugadores tendrán también la posibilidad de sentir en sus carnes, más concretamente en sus manos, los accidentes del terreno, gracias a la compatibilidad con el *Rumble Pak*, el artilugio vibrador del que tanto hemos hablado. También será compatible con los periféricos de volante *Mad-Catz* y *Per4mer*, de comercialización próxima en nuestro país. Para que os hagáis una idea de la expectación que ha levantado en USA, las reservas del juego en las tiendas de ese país ya alcanzan la cifra de 250 mil unidades. Aún no hay fecha de lanzamiento confirmada en Europa pero en Estados Unidos es casi seguro que saldrá el próximo 23 de Septiembre. Habrá que rezar para que nuestro tiempo de espera no sea tan largo como en otras ocasiones y así, podáis disfrutar de este gran título en navidades.

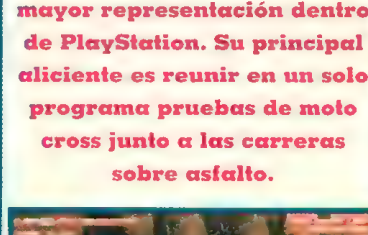
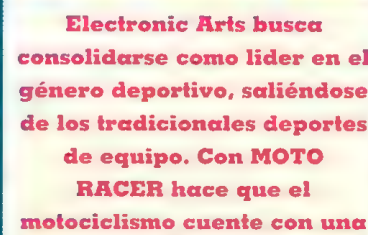
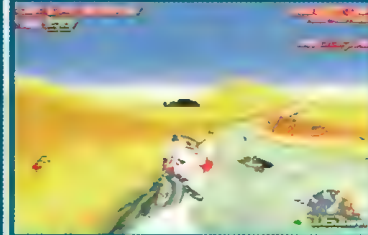
THE SCOPE



LAMBORGHINI 64 TIENE TODOS LOS INGREDIENTES PARA CONVERTIRSE EN UNO DE LOS MAYORES ÉXITOS DE NINTENDO 64 EN LOS PRÓXIMOS MESES. SU GRAN CALIDAD Y ENORME JUGABILIDAD HACEN DE ÉL UN DIGNÍSIMO HEREDERO DE ESTA FANTÁSTICA SAQA.



NOVEVO



Electronic Arts busca consolidarse como lider en el género deportivo, saliéndose de los tradicionales deportes de equipo. Con MOTO RACER hace que el motociclismo cuente con una mayor representación dentro de PlayStation. Su principal aliciente es reunir en un solo programa pruebas de moto cross junto a las carreras sobre asfalto.

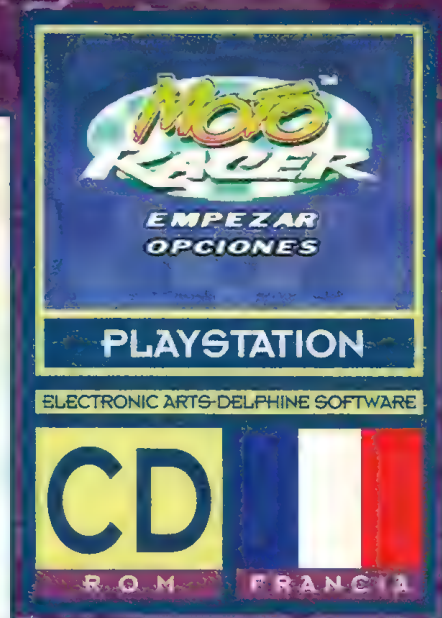
MOTO RACER



Desde la aparición de PlayStation en España se ha sucedido una impresionante avalancha de títulos dedicados a vehículos de cuatro ruedas. Sin embargo, los aficionados a las motocicletas no han corrido la misma suerte, teniendo que conformarse con un par de juegos (ROAD RASH e INTERNATIONAL MOTO). Por tanto, la llegada de MOTO RACER, que tras aparecer en la versión para PC, sirve para paliar una de las deficiencias en el completo catálogo de la consola de Sony. Electronic Arts después de dominar los principales depor-

tes de equipo se han lanzado a por el control de otras disciplinas como los bolos (TEN PIN ALLEY) y ahora el motociclismo de la mano de Delphine Software. Hasta el momento, los programas de este género se ocupan de competiciones en asfalto o de carreras todo terreno. La principal novedad del título que nos ocupa es la de reunir en un mismo programa los dos tipos de pruebas mencionados. Por un lado, ofrece carreras en carretera y por otro el espectacular moto cross, con todo tipo de saltos y derrapes. Además, es compatible con el pad analógico

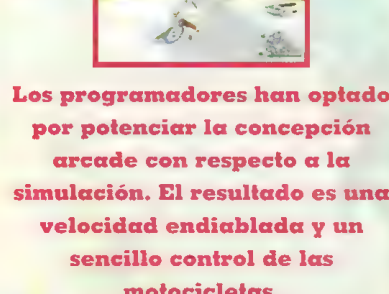




MOTOCROSS



Con las pruebas de moto cross es posible realizar todo tipo de saltos y piruetas. La espectacularidad de estas carreras añade mucha más emoción y variedad que la clásica prueba sobre asfalto.



Los programadores han optado por potenciar la concepción arcade con respecto a la simulación. El resultado es una velocidad endiablada y un sencillo control de las motocicletas.



de PlayStation, con el que se logran los mejores resultados. En el tema gráfico destacan los vistosos escenarios que permite encontrarse desde el árido paisaje de un campo petrolífero, hasta el soleado ambiente que rodea una ciudad costera. Este apartado se completa con dos perspectivas y la posibilidad de observar las motos situadas detrás de la controlada. Todo el juego está dominado por la concepción arcade y por la velocidad que alcanzan las máquinas en todas las superficies. La posibilidad de utilizar el turbo, poniendo la moto sobre una sola rueda, da una mayor jugabilidad al compacto haciendo que no se limite a frenar y acelerar. La opción de dos jugadores simultáneos, y una considerable variedad de motos hacen el resto en un programa que sin llegar precedido con la aureola de otros títulos puede dar mucho juego.

CHIP & CE



Los aficionados a los *beat'em-up* están de enhorabuena. **Core Design** inaugura una nueva etapa del género en el entorno 3D retomando la esencia de clásicos como **DOUBLE DRAGON** o **STREETS OF RAGE**. La compañía realizó una presentación de **FIGHTING FORCE** en la gran manzana, Nueva York, a la que no pudo faltar **SUPER JUEGOS**. Además de un vídeo del juego pudimos disfrutar con una *demo* para **PlayStation** y con las andanzas de los protagonistas del juego por las calles de la gran ciudad. Sí, porque los modelos para los protagonistas del juego se encargaron de amenizar nuestra estancia exhibiendo sus habilidades. Pero echemos un vistazo a las delicias del juego, que es lo que realmente interesa. La mecánica del juego, como he mencionado antes, está basada en el esquema de **STREETS OF RAGE**. **Core Design** lo ha trasladado a un entorno 3D, para lo que ha creado su propio *engine*, más potente que el de producciones anteriores.



Con este nuevo *engine* podremos visualizar hasta 6 personajes en pantalla más los distintos efectos de luz y otras sorpresas que nos tiene reservadas **FIGHTING FORCE**. Por supuesto, la libertad de movimientos es total, y podrás dirigirte hacia donde quieras por los inmensos escenarios de los 7 niveles que comprende el juego. Cada uno de los cuatro personajes entre los que puedes elegir posee unos 50 golpes más movimientos especiales que resultan devastadores para los secuaces de tu gran enemigo, el Dr. Zeng. La interacción con los escenarios es total, pudiendo arrancar barras de una barandilla para atizar a un adversario, destrozarse coches para utilizar sus componentes como armas o ser atropellados en la carretera aumentan la diversión hasta límites insospechados. El juego también admite dos jugadores simultáneos e incluye un modo arcade tipo **TEKKEN 2** para aprenderte el catálogo de golpes de tu luchador y divertirtiéndote como un enano. Seguramente muchos usuarios de **PlayStation** y **Saturn** han comenzado a frotarse las manos ante el inminente lanzamiento de **FIGHTING FORCE**, todo un juego que en breve os «desnudaremos» convenientemente.

R. DREAMER

FIGHTING FORCE



MACE

Prototipo de Nikita, es una amante del riesgo, la fama, el dinero y los hombres duros.



DOS JUGADORES



FIGHTING FORCE incorpora una modalidad de juego tipo **TEKKEN 2** para disfrutar a tope.



LOS PROTAGONISTAS



Core Design nos invitó a la presentación mundial de **FIGHTING FORCE** en Nueva York. En la gran manzana, pudimos conocer a los personajes que habían servido como modelo para los protagonistas del juego. Estos se encargaron de amenizar nuestra estancia escenificando algunos enfrentamientos con Zeng.



HAWK

El guaperas del grupo también reparte leña por un tubo.

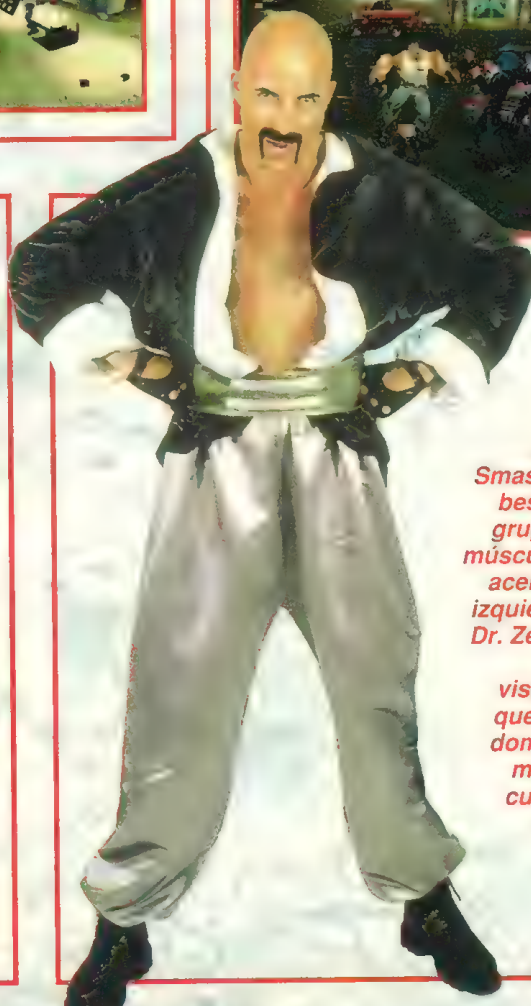


SMASHER



ALANA

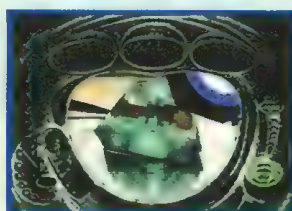
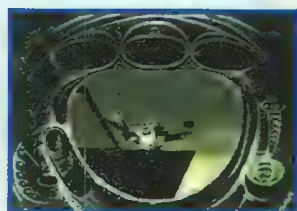
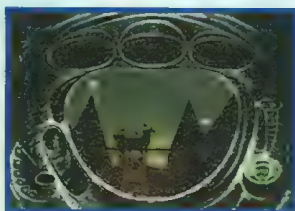
Su belleza no le impide actuar con contundencia ante los esbirros del malvado Dr. Zeng.



Arriba, Smasher, la bestia del grupo con músculos de acero. A la izquierda, el Dr. Zeng, un loco visionario que desea dominar el mundo a cualquier precio.



Z O O M



La criatura que Dave Perry y compañía idearon originariamente para los *compatibles PC* ha comenzado a ver sus primeros rayos de luz sobre el *hardware* de *PlayStation*. A pesar de no ser más que una *alpha* el material que ha llegado a nuestras manos, es factible asegurar que la conversión va a resultar todo un éxito. Y es que realizar una adaptación de semejante juego no era una tarea precisamente sencilla. Su magnífico a la vez que extraño entorno 3D, es un derroche de imaginación que tan sólo las mentes de Shiny podían llegar a idear. A pesar de la caótica apariencia de MDK, el sistema de juego es

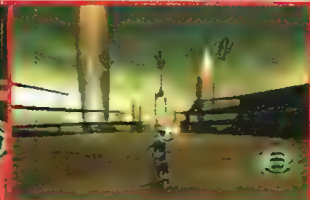
tan sencillo como lo pueda ser cualquier otro *shoot'em-up* en 3D. La única diferencia radical en la resolución de ciertas situaciones, que pasarán necesariamente por el uso de nuestra habilidad en la elección de nuestro armamento. Uno de los efectos más impresionantes es el del *zoom* de nuestra cámara. Un amasijo de *pixels* situados a distancias importantes podrán ser ampliados hasta observar con texturas sumamente lujosas, ojos, bocas y demás facciones de los enemigos. Un juego sencillamente asombroso que hay que ver para entender. La gente de Shiny, desde luego, sabe lo que se hace.

J. C. MAYERICK



Además del entorno 3D, la presentación del juego también ha sido especialmente cuidada.

MDK



F A S E S A E R E A S



EN DETERMINADAS FASES ASCENDEREMOS CON LA AYUDA DE UNA NAVE PARA REALIZAR UN BOMBARDEO DE LA ZONA. DE ESTA MANERA SERA MAS FACIL CONTINUAR DESPUES A PIE.



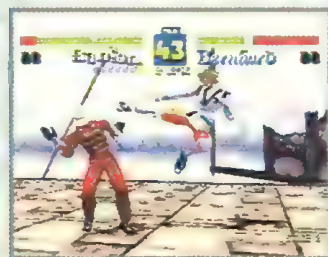
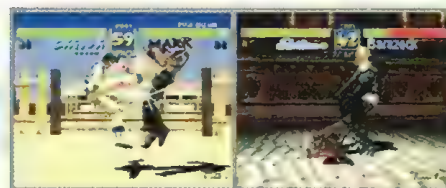


Después de pasar por los estilos de juego más representativos con RAYSTORM, RAY TRACERS y PUZZLE BOBBLE, Taito nos sorprende ahora con un magnífico título de lucha 3D llamado **FIGHTERS' IMPACT**. 12 personajes, 7 de ellos con tres estilos de lucha seleccionables (entre los que se encuentran el Aiki JiuJitsu, el Karate, el Wrestling o hasta el típico *Street Fighting*) se partirán la cara en escenarios tan dispares como una alcantarilla o la azotea de un inmenso edificio. Taito no ha escatimado esfuerzos en la realización del juego, dotando a los personajes de una fluida animación a base de *motion capture* muy próxima a los 60 fps. y con unos sombreados y efectos de luz similares a los vistos en juegos como **TEKKEN 2** o **TOBAL 2**. En lo que a jugabilidad respecta, **FIGHTERS' IMPACT** nos presenta un estilo de juego híbrido entre la típica jugabilidad 3D *Fighting* de **TEKKEN 2** o **VIRTUA FIGHTER** y el sistema de *combos* de **KILLER INSTINCT**, ya que, con un poco de práctica, podréis llegar a realizar *combos* de mas de 20 golpes. Una auténtica exhibición de artes marciales cuya nota más destacada es su tremendo realismo.

DOC



FIGHTERS' IMPACT



Al igual que en **TEKKEN 2** todos los golpes, en especial las llaves, son más que reales.





Con pocas, muy pocas semanas de diferencia respecto al lanzamiento en Japón, **New Software Center** va a distribuir en nuestro país la nueva adaptación de Dragon Ball para **PlayStation**. **DRAGON BALL FINAL BOUT** reúne en el mismo juego de lucha a los personajes más impactantes de Dragon Ball Z con el trio protagonista de Dragon Ball GT, esto es, Son Goku (vuelto a la infancia), el



joven Trunks y Pan (la hija de Son Gohan y Videl, nieta su vez de Mr Satán). Producido como no, por **Bandai**, **FINAL BOUT** es el primer Dragon Ball para 32 bits en incorporar luchadores poligonales. Los dos anteriores Dragon Ball para **PlayStation** adaptaban el uso de polígonos y texturas pero únicamente en lo referente al escenario, en tanto los luchadores eran meros sprites. El cambio de look acerca este nuevo Dragon Ball a la estética de **TEKKEN**, recuperando al tiempo la mecánica de los viejos **BUTOHDEN** de *Su-*

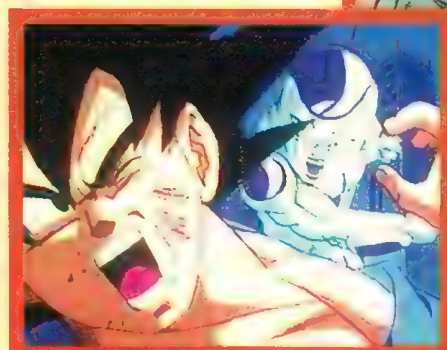
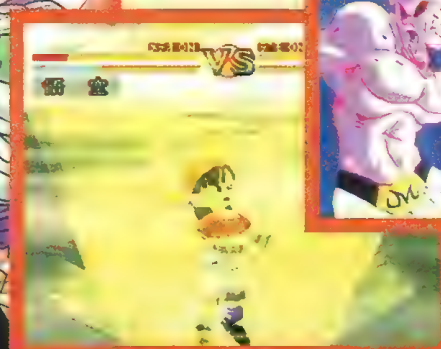


BUILD-UP

Escoge tu luchador favorito y hazle más y más fuerte a medida que superas combates y grabas tus progresos en **Memory Card**. De hecho, esta la única posibilidad de salvar un personaje oculto. Si dispones de 40 bloques, podrás grabarlos a todos...



DRAGON BALL FINAL BOUT





per Famicom. Al igual que en aquellos, existen dos barras en el marcador (vida y energía), se puede responder a un *Kame Hame Ha* con otro (estableciendo un espectacular duelo en el que gana el más rápido en dar al botón), en tanto se rescatan los combos encadenados del anterior título de la saga para 32 bits, DBZ LEGENDS. Con tres modos de juego (*Fighting mode*, *Tournament* y *Build Up*), la cifra inicial de luchadores para elegir en **FINAL BOUT** es de ocho, a los que posteriormente se le añaden un buen número de personajes secretos (se ha llegado a

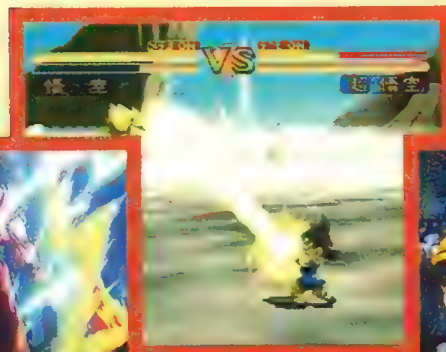
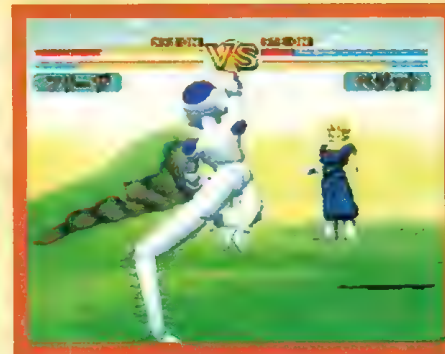
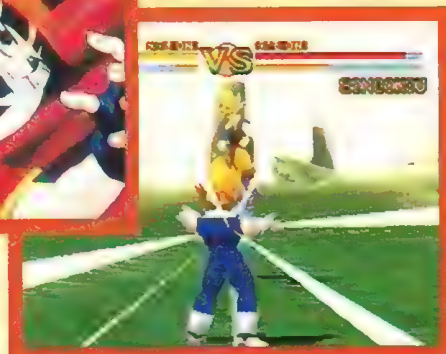


TORNEO

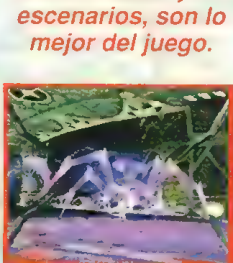
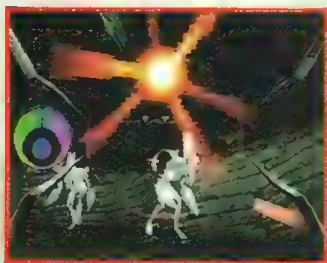
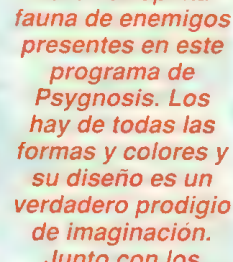
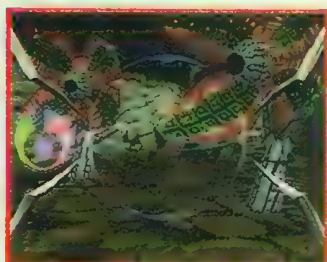
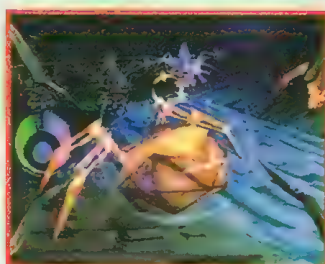
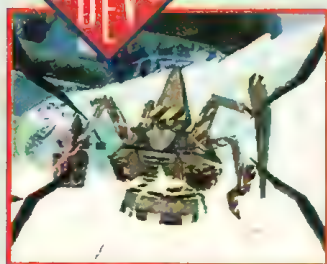
El dojo del Tenkaichi Budokai jamás apareció tan bonito y con tanto detalle como en este modo Torneo, en el que ocho jugadores diferentes se disputan la gloria de la historia. Lástima que no aparezca nuestro amigo el Speaker, todo un clásico.

rumorear que el número total podría superar los 40), a los que inexplicablemente no se pueden guardar en *Memory Card*. De esta manera, uno puede tirarse cuatro horas jugando en el modo *Fighting* recolectando berracos de la talla de Gogeta, para ver luego como todos desaparecen como lágrimas en la lluvia nada más apagar la consola. Un fallo del tamaño de la catedral de Burgos que esperemos solucione Bandai en la versión PAL. De ello os hablaremos en una próxima review, en cuanto el juego salga a la calle.

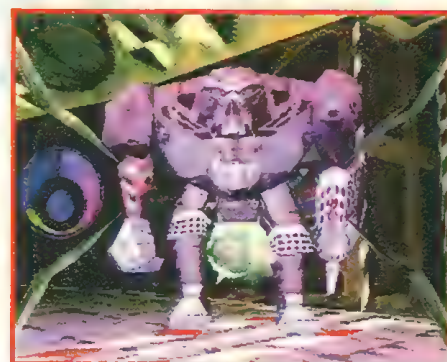
NEMESIS



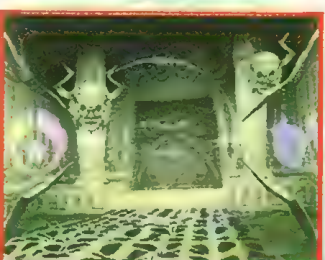
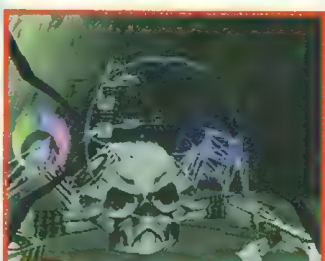
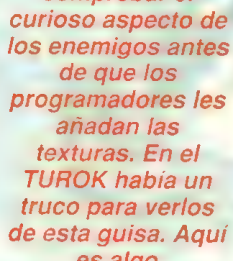
**SUPER
NUEVO**



Aquí tenéis algunas muestras de la variopinta fauna de enemigos presentes en este programa de Psygnosis. Los hay de todas las formas y colores y su diseño es un verdadero prodigio de imaginación. Junto con los efectos de luz y los escenarios, son lo mejor del juego.



SHADOW MASTER



En las pantallas de arriba podéis comprobar el curioso aspecto de los enemigos antes de que los programadores les añadan las texturas. En el TUROK había un truco para verlos de esta guisa. Aquí es algo absolutamente temporal y anecdótico.

Los fanáticos de los shoot'em-up en perspectiva subjetiva tendrán dentro de poco tiempo un nuevo título para demostrar sus habilidades. Se llama SHADOW MASTER, es de Psygnosis y, comparándolo con algo de lo ya conocido aunque nada tenga que ver con ellos, se podría decir que es una mezcla de KRAZY IVAN, DISRUPTOR y TENKA. Uno de los puntos fuertes de SHADOWMASTER es, sin duda, el tema gráfico que ha contado con el buen hacer de Rodney Matthews, un ilustrador y dibujante de enorme prestigio en el Reino Unido, para el diseño y la ambientación de los escenarios. Los juegos de luces de explosiones y disparos son un auténtico alucine, y los movimientos, uno de los apartados más importantes en este tipo de juegos, tienen tanta suavidad y fluidez como los de DISRUPTOR. En cuanto a los enemigos, los engendros de SHADOW MASTER son un verdadero alarde de imaginación en su tamaño, formas y colores. En la versión beta que tenemos actualmente algunos de estos seres aún no tienen texturas pero, viendo a sus compañeros de faena, todo parece indicar que tendrán un aspecto terrible. Pronto lo comprobaremos.

DE LUCAR

Tras un primer vistazo a **AUTO DESTRUCT**, resulta prácticamente imposible evitar el recuerdo de **NEED FOR SPEED 2**, otro excelente título de **Electronic Arts**. A simple vista pueden parecer similares, pero en cuanto os adentréis por sus enormes escenarios urbanos en 3D y su mecánica de juego, parecida a la de **TWISTED METAL** o la fase de conducción de **JUNGLA DE CRISTAL**, comprenderéis que poco o nada tienen que ver. **AUTO DESTRUCT** para **PlayStation** es un espectacular y salvaje arcade en el que son tan importantes las dotes para la conducción como la habilidad a la hora de disparar. Realismo absoluto en el comportamiento del coche, cuidada y variada ambientación con todo lujo de detalles, gran cantidad de escenarios y de misiones distintas, varias perspectivas de juego, un espectacular arsenal de armas, tráfico rodado abundante y arriesgados transeúntes que parecen nacidos para

ver los bajos de nuestros coches, son algunas de las características de este divertido programa. Aunque aún está en pleno desarrollo, os podemos asegurar que técnica y gráficamente **AUTO DESTRUCT** acreditará un excelente nivel y que en el apartado de jugabilidad no tendrá nada que envidiar al enloquecedor **TWISTED METAL 2**. Su diseño gráfico, de momento, no llega a la perfección de **JUNGLA DE CRISTAL**, pero le da un aire en muchos detalles y parece que tendrá muchos más elementos decorativos y una variedad de escenarios muy superior. En lo que se refiere a jugabilidad, **AUTO DESTRUCT**, os deleitará con un gran número de fases con un variopinto repertorio de fases en las que no todo es destruir... aunque casi, casi. Si os gustan los entretenimientos salvajes, las explosiones y disparar como locos, este puede ser el juego que esperabais.

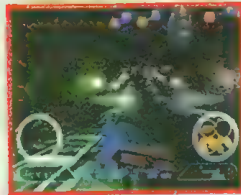
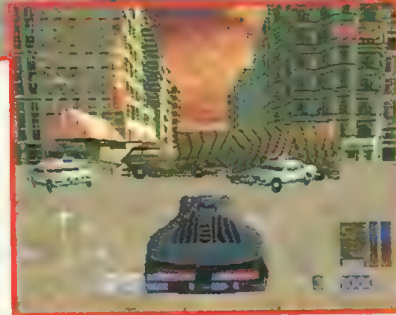
DE LUCAR



AUTO DESTRUCT




AUTO DESTRUCT tiene un parecido considerable con otras creaciones de **Electronic Arts**.

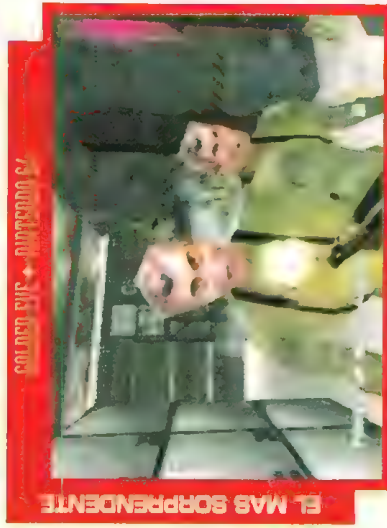


PLAYSTATION

- 1 V-RALLY**  **Conducción ♦ Infogrames**
Los arcades de conducción ya no son lo mismo desde la aparición de este impresionante simulador, que una vez más está en la posición que debe.
- 2 I.S.S. PRO** **Deportivo ♦ Konami**
- 3 ABE'S ODDYSEE** **NOVEDAD**
Aventura ♦ GTI
- 4 S.F. EX PLUS ALPHA** **NOVEDAD**
Beat'em-up ♦ Capcom
- 5 HERCULES** **NOVEDAD**
Arcade ♦ Disney
- 6 SOUL BLADE** **NOVEDAD**
Beat'em-up ♦ Namco
- 7 THE LOST WORLD** **NOVEDAD**
Plataformas 3D ♦ DreamWorks Inc.
- 8 PARAPPA THE RAPPER** **NOVEDAD**
Simulador de Rap ♦ SCE
- 9 FI 97** **NOVEDAD**
Conducción ♦ Psygnosis
- 10 RAY STORM** **NOVEDAD**
Shoot'em-up ♦ Taito

SATURN

- 1 RESIDENT EVIL** **NOVEDAD** 
Aventura ♦ Capcom
La sangre se nos hieló al comprobar que no hay ningún juego capaz de desbancar a esta terrorífica y escalofriante aventura de Capcom.
- 2 LAST BRONX** **NOVEDAD**
Beat'em-up ♦ Sega
- 3 SONIC JAM** **NOVEDAD**
Plataformas ♦ Sega
- 4 FIGHTER MEGAMIX** **NOVEDAD**



GAME BOY

- 1 DONKEY KONG LAND 2** **NOVEDAD**
Plataformas ♦ Nintendo
- 2 TINTIN: PRISONERS OF THE SUN** **NOVEDAD**
Filmation ♦ Infogrames
- 3 LUCKY LUKE** **NOVEDAD**
Plataformas ♦ Infogrames
- 4 KING OF FIGHTERS '95** **NOVEDAD**
Beat'em-up ♦ SNK
- 5 HUNCHBACK OF NOTREDAME** **NOVEDAD**
Varios ♦ THQ

NEOGEO

- 1 KING OF FIGHTERS '95** **NOVEDAD**
Beat'em-up ♦ SNK
- 2 FATAL FURY R. BOUT SP.** **NOVEDAD**
Beat'em-up ♦ SNK
- 3 SAMURAI SHODOWN 4** **NOVEDAD**
Beat'em-up ♦ SNK
- 4 ART OF FIGHTING 3** **NOVEDAD**
Beat'em-up ♦ SNK
- 5 METAL SLUG** **NOVEDAD**
Shoot'em-up ♦ Nazca Corporation

♦ Lista confeccionada a partir de las opiniones independientes de los redactores de esta prestigiosa publicación.



CAPCOM DEMUESTRA UNA VEZ MAS
SU SUPERIORIDAD EN LO QUE
RESPECTA A LOS BEATTEM UP CON LA
PENULTIMA VERSION, AHORA EN 3D.
DE SU FRUCTIFERA SAGA STREET
FIGHTER.



STREET FIGHTER plus α

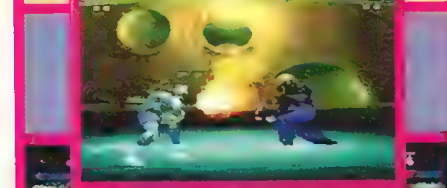
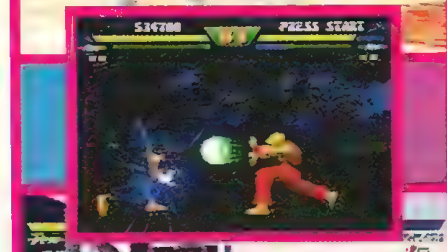
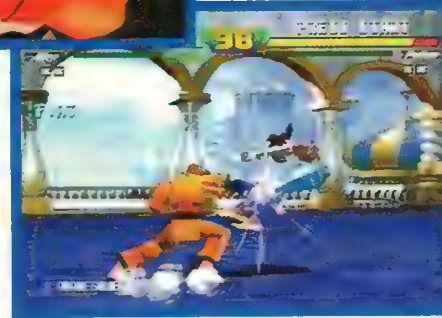


La animación del juego, muy cercana a los 60 fps, y la cantidad de efectos 3D y Light Sourcing os dejarán boquiabiertos. Si creáis que las 3D no estaban hechas para SF, estáis equivocados.

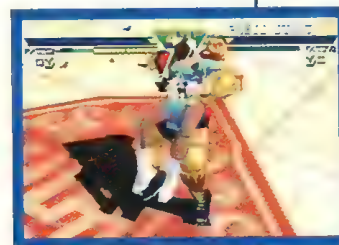
Casi a la vez que STREET FIGHTER III, que será versionado en breve para *Saturn*, comenzó este juego su andadura en el ámbito recreativo, hace ya casi un año, de la mano de *Arika*. Superando todas las expectativas, STREET FIGHTER EX se puso a la cabeza de los juegos de lucha, el espíritu y la jugabilidad SF se unía por primera vez a la espectacularidad de las tres dimensiones en un juego que rebosaba calidad por los cuatro costados. Como última versión recreativa, a los pocos meses del lanzamiento del primer SF EX, *Capcom* puso en los salones una versión mejorada y con mas personajes, a la que llamó STREET FIGHTER EX PLUS. Ahora, todos los usuarios de *PlayStation* (y se rumorea que en breve también los de *Saturn*) podrán disfrutar en su casa con la inmejorable conversión de SF EX PLUS, llamada SF EX PLUS ALPHA. A los 21 personajes que SF EX Plus poseía, se le unen ahora dos luchadores más, Dhalsim y Sakura (de ahí lo de *Alpha* en el título). Al contrario de como pudieran pensar todos los seguidores de la saga, su paso a las 3D ha sido más que acertado, ya que el juego ha ganado en espectacularidad, realismo y adicción, y las posibilidades de juego han sido

VECTOR

BEAT'EM-UP



Al igual que en **TEKKEN 2**, las llaves están hechas con la técnica **Motion Capture**.



aumentadas. La jugabilidad ha sido uno de los puntos más potenciados en esta versión, ya que, además de tener más personajes que ningún otro **STREET FIGHTER** anterior, el número de combos, golpes especiales y llaves han sufrido un considerable aumento. El apartado de los Super Combos, muy similar al de **SF ALPHA 2**, ha sido aún más cuidado, de tal manera que se puede combinar un "Super" con otro más, llegando en algunos casos a utilizar las tres barras disponibles para varios "Super" en un único y bestial combo. Viejos conocidos, como Chun-Li, Guile o el mismísimo Ryu, se jugarán el tipo frente a nuevos fichajes tridimensionales, como son Darun, una especie de Zangief, Allen y Kairi, magníficos aprendices de Ryu o Skullomania, un tipejo disfrazado de esqueleto. En lo que respecta a modos de juego, posiblemente este sea el juego de lucha más completo de todos los que han aparecido hasta la fecha, tiene incluso más que **TEKKEN 2**: *Survival mode*, *Team Battle mode*, *Training mode*, *Expert mode*, *Time Attack mode*, el típico *Versus mode* y un modo llamado *Bonus Game*, en el que jugaremos una

Y VICTORIA

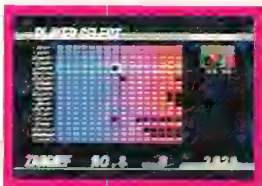
SF EX PLUS ALPHA

BONUS



¿Recordáis el famoso bonus del primer STREET FIGHTER II?

EXPERT



Cuanto más combos realicéis, más trucos conseguiréis.

SURVIVAL



Cada vez que vengas, te rellenarán un poco de energía.

TRAINING



Aquí podrás practicar todos los combos y golpes especiales.

VERSUS



Sin comentarios. Como todos los demás versus.

TIME ATTACK



Habrás de superar tu propio record en seis cursos.

TEAM BATTLE



Igual que el de TEKKEN 2, pero sólo cinco contra cinco.

ronda de bonus similar a la de los barriles del primer STREET FIGHTER II. El modo más interesante es el *Expert Mode*, en el que se nos mostrará cómo realizar todo tipo de magias y combos (en total 16 para cada personaje) y a cambio, al hacerlos, se nos obsequiará con personajes ocultos que inicialmente no se encuentran seleccionables, como por ejemplo Satsui No Hado No Ryu (Devil Ryu). Técnicamente, el juego no tiene nada que envidiar a obras maestras como TEKKEN 2 para *PlayStation* o VIRTUA FIGHTER 2 para *Saturn*, ya que además de mostrar sus polígonos a una velocidad aproximada de 60 fps (*frames* por segundo), los efectos 3D y el *Light Sourcing* están a la orden del día, consiguiendo así un efecto de realidad en los golpes del que carecen muchos de los juegos de este tipo. Con los juegos de lucha, suele ocurrir que cuando te los acabas con tus personajes preferidos pierdes el interés en él y juegas a cualquier otra cosa, pero no es el caso de SF EX PLUS ALPHA, ya que todos los personajes son muy versátiles y divertidos de jugar y cada uno tiene su propio final, al estilo TEKKEN 2, con imágenes de vídeo. La sensación de realidad más conseguida del juego se encuentra en la parte de las llaves cuerpo a cuerpo, al igual que en TEKKEN 2, la ani-

WATCH



Podrás seleccionar las cámaras en un COM vs COM.

SELEC. MODO



Aquí tenéis casi todos los modos de juego disponibles





FINALES



Al acabar el juego, se mostrará una secuencia de vídeo.



El efecto del agua del escenario de D. Dark es de los mejores que hemos visto.

mación de los luchadores ha sido realizada gracias a la técnica *Motion Capture*, y os aseguro que junto a las animaciones de *TEKKEN 2* y *3*, es de las mejores que se han hecho para un juego de lucha en 3D. Una ajustadísima dificultad permitirá aprender a los más novatos en los niveles mas fáciles y pondrá en serios aprietos a los maestros del pad en niveles superiores. Muchas horas de entrenamiento harán falta para lograr vencer a Gouki o Garuda, que aparecerán en lugar de Bison si no perdemos ni un crédito o ni un solo *Round* respectivamente, en los niveles mas difíciles, ya que, este es uno de los pocos SF cuya dificultad se caracteriza por la habilidad mostrada por el contrincante, y no por la cantidad de energía que nos "roba" en cada golpe que logra conectar.

DOC

©1997 CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

MEJORES	
DESCARGAR	
VOTOS	
FAVORITOS	
COMENTARIOS	
PREMIOS	
CRASH PARTY	

GRAFICOS

94

MUSICA

93

SONIDO EX

92

JUGABILIDAD

95

94 GLOBAL

REPORTAJE



Después de dedicarle todo su tiempo a las recreativas con MARVEL SUPERHEROES VS STREET FIGHTER, STREET FIGHTER 3 Y DARK STALKERS 3, JEDAH'S DAMNATION, Capcom vuelve a la carga en los sistemas domésticos con MARVEL SUPERHEROES. Los diez personajes más famosos del mundo del cómic Marvel, se dan cita en un juego de lucha que rompió esquemas en los salones gracias a su increíblemen-

te suave animación y su novedoso sistema de combos. El Capitán América, Spiderman o Hulk, por nombrar alguno, tendrán que recuperar la custodia de las gemas y



del guantelete del infinito, que se encuentra en posesión de Thanos, archi-enemigo del ya extinto Capitán Marvel. El novedoso sistema de combos incluido por pri-

mera vez en este título (llamados Air Combos en Occidente y Aerial Rave en tierras niponas) nos permitirá, haciendo uso del enorme escenario del que hizo gala X-MEN, realizar gigantescos combos. Comenzarlos en el suelo, para después lanzar al oponente al aire y seguir combinando, lanzándolo a tierra de nuevo, consiguiendo de 15 a 30 golpes, como si de un combate de Dragon Ball se tratase.

DOC



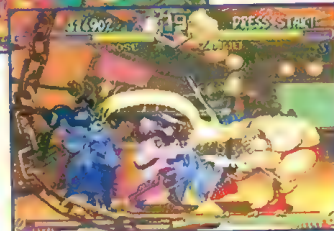
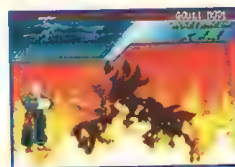
THE STREET FIGHTER COLLECTION

SF. ZERO 2 DASH

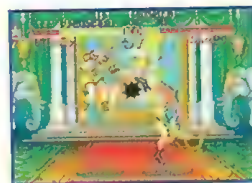
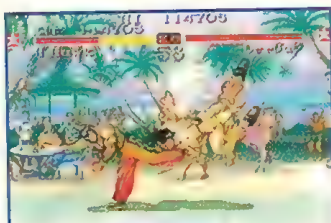
Muy similar al anterior STREET FIGHTER ZERO (ALPHA) 2, con nuevos movimientos y con varios modos más, entre los que dicen se encuentra un modo *Arcade* en el que se puede jugar una partida entera con dos jugadores contra la máquina. Como novedad importante, la inclusión de la versión antigua de los luchadores (sin especiales, etc...) y de Cammy, con el *sprite* de X-Men vs STREET FIGHTER.



Esta nueva versión de SF22 incluye nuevas opciones y varios personajes ocultos.

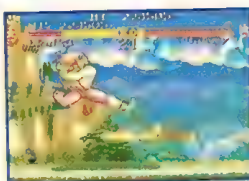
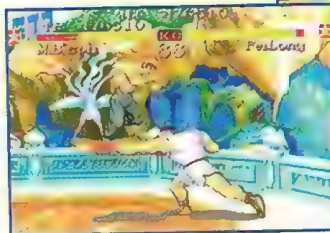


SUPER STREET FIGHTER II

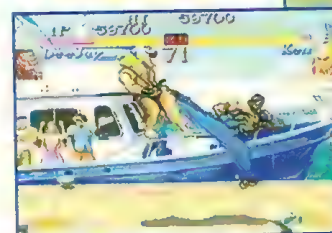


Este fue el primer juego de Capcom que hizo uso de la placa recreativa CPS-II, cuya nueva versión se estreno con SF3.

Juego versionado en su día para las principales consolas de 16 bits, *SNES* y *Mega-Drive*, el cual significó un importante lavado de cara con respecto al anterior SFII Turbo, y la inclusión de los *new challengers* Dee Jay, Fei Long, Cammy y Thunder Hawk. Esta fue la primera recreativa de *Capcom* que utilizó el sistema CPS-II.



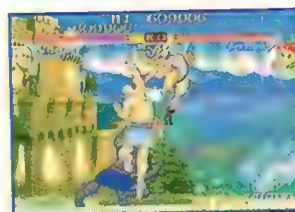
SUPER S.F. 2 TURBO



SSF2X es conocido por todos como el juego de lucha más difícil de todos los tiempos.

Para muchos el mejor STREET FIGHTER de la historia, y hasta el mejor juego de lucha. SUPER STREET FIGHTER 2X marcó todo un antes y un después en el mundo

de los *beat'em-up*, y se ganó a pulso el merecido título en *Japón* de SSF2X "The Grand Master Challenge", debido a su legendaria dificultad.

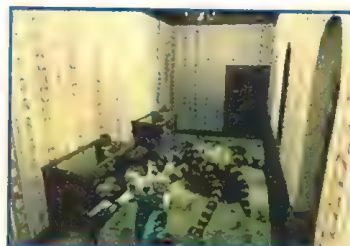


MAS NOVEDADES CAPCOM

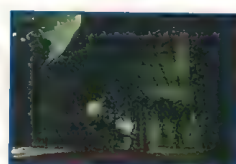
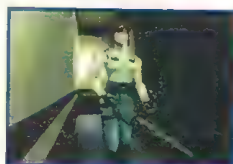
SJ

R.E. DIRECTOR'S CUT

Chris y Jill regresan a la Mansion de Racon Forest en la nueva edición del *Survival Horror* de **Capcom** que incluye suculentas novedades como nuevos planos de cámara, nuevos uniformes, más enemigos y que, según apuntan los últimos rumores, podría llegar hasta nosotros perfectamente traducido al castellano. Lo que todavía no os podemos confirmar es si incluirá la famosa demo de **RESIDENT EVIL 2**. Muy pronto lo sabremos.

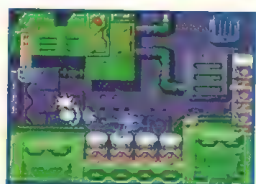
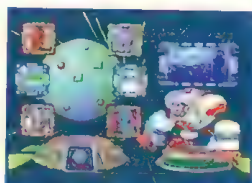


Probablemente
R.E. DIRECTOR'S CUT
lleque a nuestro
país traducido al
castellano



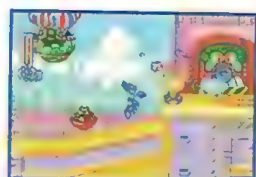
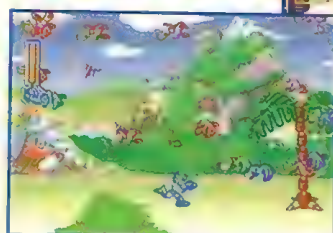
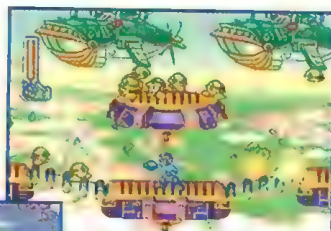
EL BINOMIO MEGAMAN

MEGAMAN 8

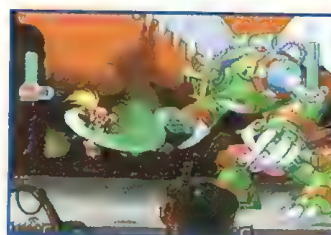
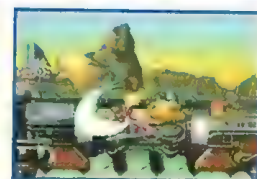
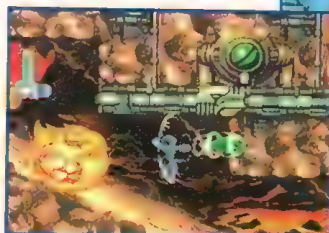
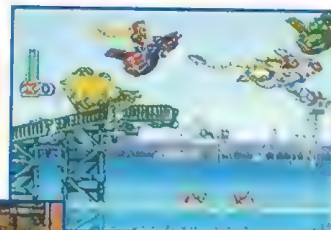
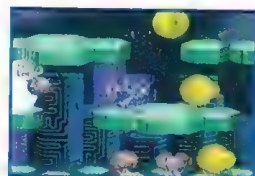


Con una animación y un colorido de caerse de espaldas, **MEGAMAN 8** mantiene la línea de sus hermanos de NES.

Por ahora se desconoce quien será el distribuidor en **Europa** del primer **MEGAMAN** en saltar a los 32 bits (no confundir con la saga **MEGAMAN X**). La versión **PlayStation** vió la luz recientemente en el mercado **USA** en una edición para coleccionistas que incluía un librito de ilustraciones con todos los malos de esta legendaria saga de las plataformas.



MEGAMAN X4



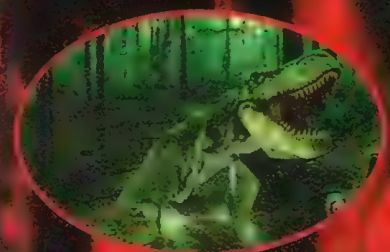
Algunos final bosses de X4 alcanzan un tamaño más que desmesurado.

La última entrega de la familia **MEGAMAN X** permite elegir entre el mítico robotillo azul y su compadre Zero, un clon de Strider capaz de ejecutar mil llaves diferentes. Mil veces superior a nivel gráfico respecto al petardesco **MEGAMAN X3**, **MEGAMAN X4** es un título a tener en cuenta para el futuro.



EL MUNDO PERDIDO

EL MUNDO PERDIDO JURASSIC PARK PARA Sony PLAYSTATION TM & © 1997 DREAMWORKS INTERACTIVE, L.L.C. THE LOST WORLD: JURASSIC PARK TM & © 1997 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. AND AMBLIN ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
Los derechos de este juego están reservados por Electronic Arts en los Estados Unidos y/o otros países. PlayStation y el símbolo de Sony Computer Entertainment, Inc.



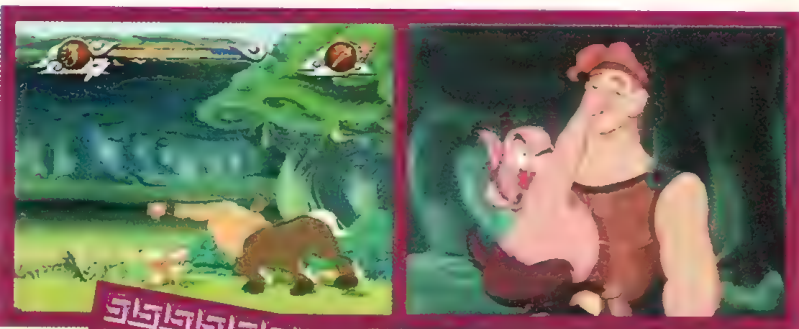
Con unos buenos dientes, es posible cortar hasta huesos.
Destroza lo todo con tu Tyrannosaurus Rex en el juego
mas intenso de todos los tiempos.



ELECTRONIC ARTS

**TRADUCIDO
A CASTELLANO**

EDITA Y DISTRIBUYE ELECTRONIC ARTS SOFTWARE EDIFICIO ARCADE RUFINO GONZALEZ 23 BIS PLANTA 1 LOCAL 2 28037 MADRID TEL. 91 304 70 91 FAX. 91 754 52 65
SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40

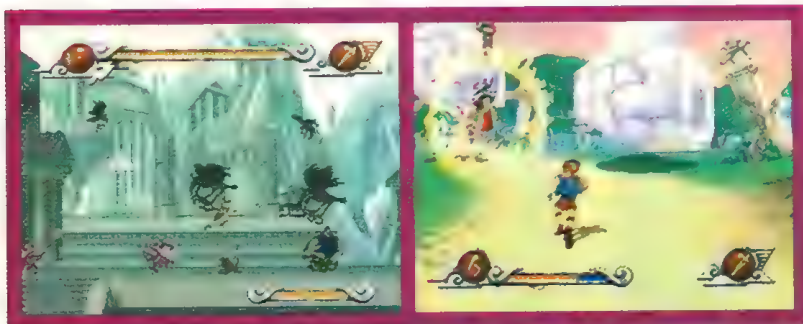


EL GRIEGO DE ORO

RECIENTE SALIDA DEL HORNO, OS MOSTRAMOS LAS VIRTUDES (MUCHAS) Y DEFECTOS (POCOS) DE LA VERSION PAL DEL FANTASTICO HERCULES DE DISNEY INTERACTIVE. TEXTOS, VOCES Y CANCIONES EN PERFECTO CASTELLANO PARA UN JUEGO QUE RESCATA PARA PLAYSTATION EL ESPIRITU DEL INOLVIDABLE ALADDIN DE MEGADRIVE.

Pocas horas antes del cierre de la edición, SCE España nos ha suministrado la copia PAL del **HERCULES** de Eurocom y Disney Interactive, elevando al cubo nuestra admiración por este espectacular y adictivo arcade de plataforma. Es una pena que el aluvión de lanzamientos del mes de octubre impida llevar a cabo la mítica y gigantesca *review* merecida sin duda), pero al menos estas tres páginas servirán para hacer justicia al que creemos el mejor videojuego basado en una película Disney desde el mítico **ALADDIN** de *MegaDrive*. Con unos bordes PAL mínimos, sin una mínima ralentización respecto a la versión NTSC y la traducción de las canciones y los diálogos del juego a cargo de los mismos actores de doblaje de la película, **HERCULES** se divide en diez emocionantes y mastodónticas fases que se desarrollan a través de dos mecánicas de juego bien diferentes. Por un lado están las fases que podríamos denominar de plataforma clásica, en las que Hércules salta, trepa, usa la espada contra sus innumera-





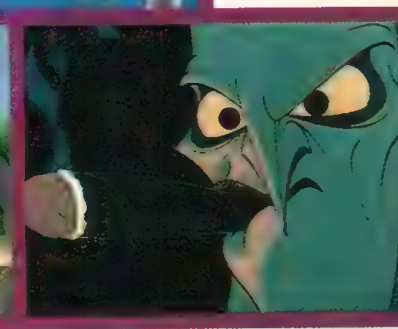
bles enemigos y para la que Eurocom ha creado una nueva técnica (Z-Depth). Con ella, el protagonista puede entrar y salir a través de diversos planos del escenario, encontrando nuevos ítems y algunos casos, rutas ocultas. El otro bloque lo componen las fases denominadas For-

ced Scroll Z-Axis, en las que Hercules corre como un poseso por espectaculares escenarios tridimensionales, al estilo CRASH BANDICOOT, y en las que únicamente se permite saltar y esquivar los incontables obstáculos. Por haber, incluso hay una fase de Matamarcias, en la que el hijo de Zeus cabalga sobre Perasos para enfrentarse a los cuatro Titanes, liberados por el malvado rey de los infiernos, Hades. Pensado originalmente para jugadores de 8 a 14 años, HERCULES es uno de los pocos juegos que escapan del target de edad del usuario medio de PlayStation (que Sony Computer Entertainment America cifra en 18-34 años), lo que no significa ni mucho menos que no ofrezca alicientes a jugadores de edad más avanzada. De hecho, el juego dispone de un modo de dificultad denominado Hercúleo, imposible como él sólo, que es la única llave para acceder a al segundo video musical extraído de la película, "A Star Is Born". Tanto éste, como el vídeo que abre el juego (magníficamente doblado al castellano), así como las diferentes intros, tienen una calidad gráfica y sonora excepcional, gracias a la utilización del

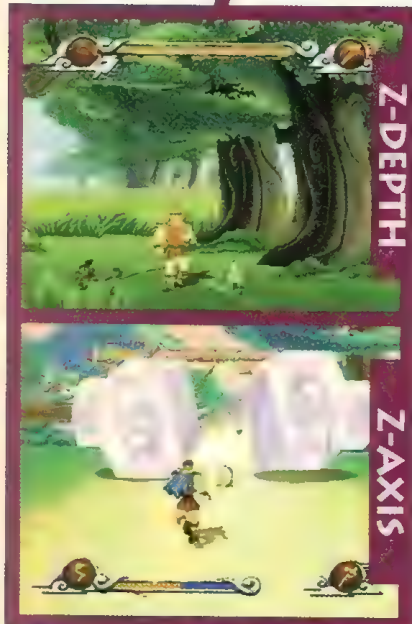
PODERES



ENTRE EL EXTENSO CATALOGO DE PODERES DEL HIJO DE ZEUS, SE INCLUYEN LOS DE LEVANTAR PIEDRAS Y BLOQUES DE TODO TIPO, DESMENUZAR COLUMNAS Y ROCAS A PUNETAZO LIMPIO O DESTROZAR SUELOS AGRIETADOS A SALTOS. ESTA ÚLTIMA ACCIÓN ES ESENCIAL PARA ENCONTRAR HABITACIONES SECRETAS EN ESCENARIOS COMO TEBAS O EL ENTRENAMIENTO EN LA ISLA DE IDRA.



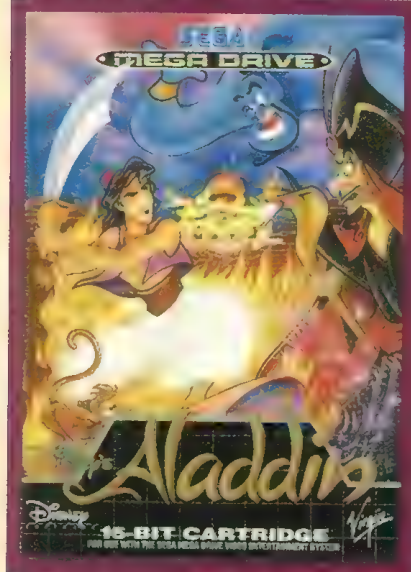
LAS DIEZ FASES DE HERCULES SE REPARTEN ENTRE NIVELES DE MECÁNICA 2D EN LOS QUE SE PUEDE ACCEDER A DIVERSOS PLANOS DEL ESCENARIO GRACIAS A LA TÉCNICA Z-DEPTH, Y LAS FASES Z-AXIS, LOCALIZACIONES 3D REPLETAS DE OBSTÁCULOS, EN LAS QUE EL PROTAGONISTA CORRE MÁS QUE THE PUNISHER TRAS EL CAMIÓN DE LOS HELADOS.



modo PlayBack de la consola de Sony. Los más de 10.000 frames de animación utilizados en el protagonista y sus enemigos, más lo último en uso de polígonos y mapeado de texturas empleado en dar forma a los escenarios han dado como resultado uno de los espectáculos gráficos más bonitos que hemos visto hasta el momento en PlayStation, que tiene su culminación en la Hydra, un gigantesco Final Boss que tiene ya asegurado su ingreso en el Hall Of Fame de los jefazos descomunales, junto a otros egregios miembros de la talla del dantesco Legion de CASTLEVANIA SOTN. Si HERCULES ya nos parecía bueno en versión yankee, la entrega PAL no puede calificarse sino de soberbia. Un jugazo capaz de meterse en el bolsillo a grandes y pequeños, al margen de la popularidad que llepaís, cuyo estreno es casi inminente. Le auguramos tanto éxito como a su adaptación a videojuego.

NEMESIS

ALADDIN



MUCHO MÁS QUE NINGUNA DE LAS ADAPTACIONES POSTERIORES DE DISNEY INTERACTIVO, COMO EL REY LEÓN O PINOCHO, HERCULES MANTIENE UN GRAN PARECIDO (TANTO EN LA MECÁNICA DE JUEGO, COMO EN LA ANIMACIÓN DE LOS PERSONAJES) CON EL CLÁSICO ALADDIN DE MEGADRIE. INCLUSO LA CARATULA LE DA CIERTO AIRE.



Disney +
HERCULES
INICIAR JUEGO
CONTRASEÑAS
OPCIONES
CARGAR JUEGO
MAYOR PUNTUACIÓN PARA SELECCIÓN

MEJORES

JUGADORES 1

VIDAS 35

FASES 10

CONTINUACIONES 91

PASSWORDS 91

GRABAR PARTIDA MEMORY CARD

GRAFICOS 94

MUSICA 93

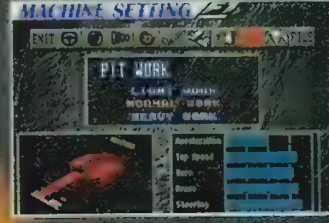
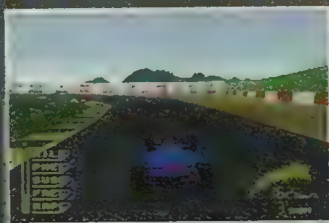
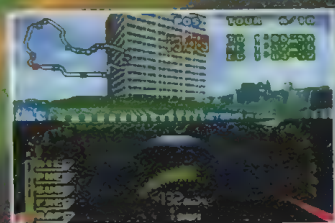
SONIDO EX 94

JUGABILIDAD 90

93 GLOBAL

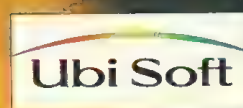
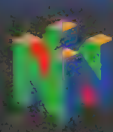
En Fórmula 1 sólo hay una posición

F1 POLE POSITION 64

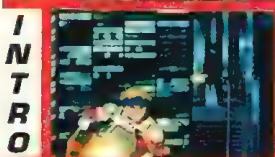


El simulador oficial de carreras de coches de Fórmula 1: F-1 Pole Position 64 está basado en la temporada oficial 96 con 16 circuitos, 22 coches y

30 pilotos del Grand Prix. El sonido real del motor y las comunicaciones con boxes durante la carrera te harán sentir como un verdadero campeón.



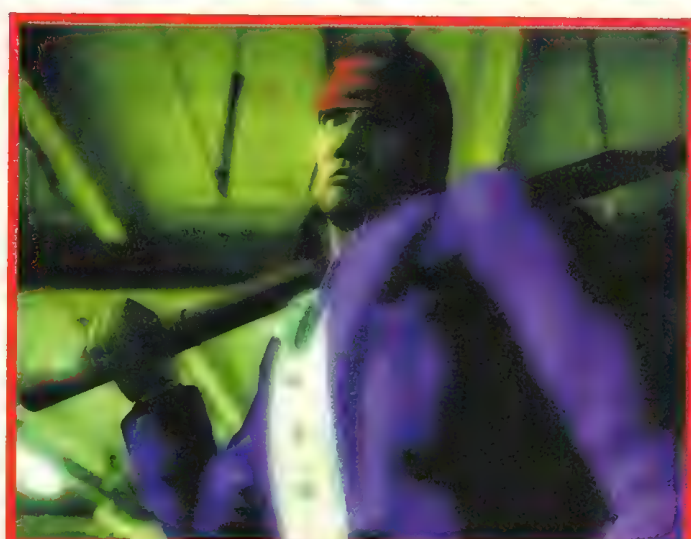
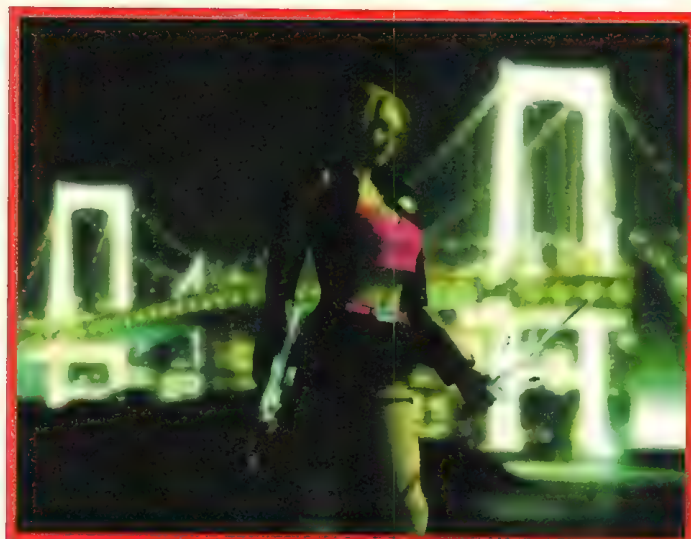
UBI SOFT S.A., Plaza de la Unión nº1, 08190 SANT CUGAT DEL VALLES (Barcelona) • Telf. (93) 544 15 00 • Fax. (93) 589 56 60
<http://www.ubisoft.com/spain>



Soul Crew, la banda de motoristas, logró acabar con el sangriento torneo *Street war*, hasta que un día, su líder fue brutalmente asesinado. Como consecuencia, todas las tribus callejeras volvieron a enfrentarse en el recién inaugurado segundo torneo *Street war*. Aquí es donde comienza **LAST BRONX**. Ken Kono, ahora conocido como RedEye, resultó malherido al sufrir un intento de asesinato, ya que se negó a participar en el torneo. Su hermana, Yoko Kono, componente de la banda de Survival Game, G-Troops, se ha inscrito al torneo en su lugar para vengarse. Así de sugerente se presenta **LAST BRONX**, conversión directa de la versión de *Model 2* de Sega. Yusaku, Tommy,

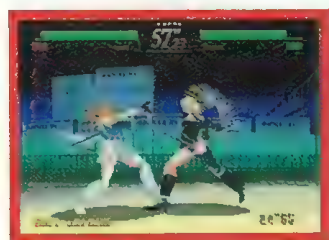


LA LEY DE LA CALLE



LA TENSION, EL CAOS Y LA IRA DIERON COMO FRUTO EL NACIMIENTO DEL PRIMER TORNEO "STREET WAR" EN TOKYO, EN EL QUE LAS PRINCIPALES PANDILLAS SE ENFRENTABAN A MUERTE. HASTA QUE UNA BANDA DE MOTORISTAS, SOUL CREW, PUSO FIN A LA CONTIENDA GRACIAS A SUS TECNICAS DE LUCHA Y SU FILOSOFIA DEL "LIBRE ALMA"...

LAST BRONX



Yoko, Joe, Zaimoku, Nagi, Lisa, Kurosawa y RedEye, 9 personajes, cada uno con un estilo y arma diferente, cada uno de una tribu urbana distinta. Nunca se había visto en un juego a un *skater* luchar contra un motero en un escenario tan real

como el del barrio de Shibuya en Tokyo (pantalla Cross Street), pero **LAST BRONX** es diferente. Todo el entorno gráfico, los personajes, los golpes, las armas, todo está ambientado en un espacio real y en un tiempo muy cercano al que ahora vivimos. Todo lo descrito anteriormente, sumado a que **LAST BRONX** es un juego que utiliza un *engine* 3D similar al de **VIRTUA FIGHTER 2** (gráficos en alta resolución, velocidad de la animación muy cercana a los 60 fps), lo convierten en el nuevo bombazo de lucha 3D, al igual que lo fueron en su día **VIRTUA FIGHTER**, **VF2**, **FIGHTING VIPERS** o **FIGHTERS MEGAMIX**. Pero no todo se va a quedar en el impecable aspecto gráfico que el juego presenta. Su jugabilidad, uno de sus puntos fuertes, está marcada por unas notables reminiscencias hacia la saga VF,

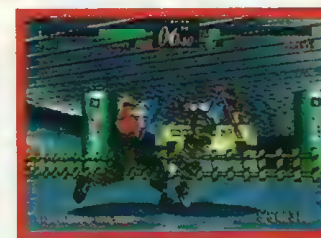


MODO SURVIVAL



El modo Survival es uno de los más difíciles y adictivos del juego. Os hará falta mucha práctica para lograr vencer a todos los personajes.

MODO TIME ATTACK



Todo buen juego de lucha en 3D posee un modo similar. Igual que el Arcade, solo que el reto aquí es superar tu propio record de tiempo.

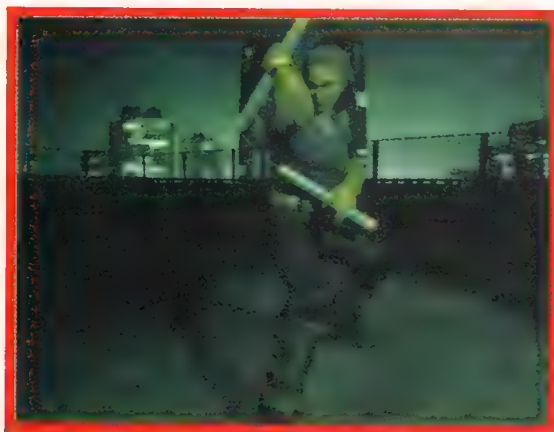


**Todos los
suelos del
juego estan
tan bien
hechos, que
parecen de
Nintendo 64**

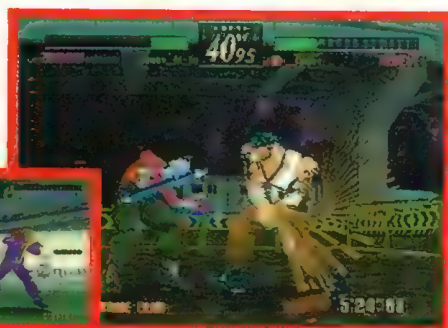


solo que sus personajes, al llevar cada uno un arma diferente, se diferencian mucho mas entre ellos y hacen mucho mas atractiva la idea de jugar cada vez con un personaje distinto. Sobre todo teniendo en cuenta que cada uno posee un final *estilo manga*. Como nota importante, en lo que a jugabilidad se refiere, este es junto a FIGHTING Vipers el único juego de **Sega** que permite la posibilidad de hacer un inmenso *air juggle* al oponente (lanzar al enemigo por el aire de un golpe), para luego hacer un *combo* aéreo sin dejarle caer. La novedad mas importante de **LAST BRONX**, que tan sólo VF3 posee, se trata del *Attack Cancel* o *G-Cancel*, que consiste en poder cancelar cualquiera de los ataques de nuestro personaje pulsando el botón de defensa mientras lo esta haciendo. De esta manera, el combate (sobre todo jugando a dobles) se convierte en una especie de acertijo mucho más intenso y variado.

DOC



Posiblemente este sea el último beat'em-up de Sega para Saturn antes de la esperada aparición de VIRTUA FIGHTER 3



Otros juegos hablan de sus personajes, los personajes de ABE'S ODDYSEE hablan por sí mismos



En ABE'S ODDYSEE eres tú él que tiene que andar y él que tiene que conversar para comunicarse con el resto de personajes. ¡Es así! Sólo necesitas tus manos y tu cerebro para seguir de una pieza... de carne.

A esto le llamamos "Gamespeak" y es lo mejor para que no te hagan picadillo.



El mundo de ABE'S ODDYSEE está habitado por carnívoros. Evita convertirte en su próximo bocadillo. Recluta a tus amigos. Despista a tus hambrientos enemigos. O, simplemente, silba.

¡Hinca el diente en el juego más sabroso de la temporada!

Nunca volverás a tener hambre.

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

Textos y voces en castellano



NEW SOFTWARE CENTER COMPANY, S.L.

c/ Pedro Muguruza, 6º - 1ª • 28036 Madrid. Tel.: (91) 359 29 92 • Fax: (91) 359 30 60



ODDWORLD
INHABITANTS
www.oddworld.com

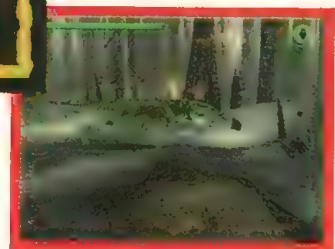
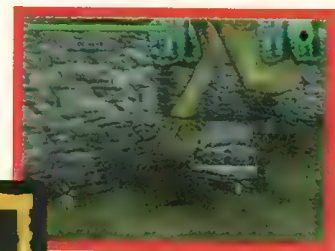
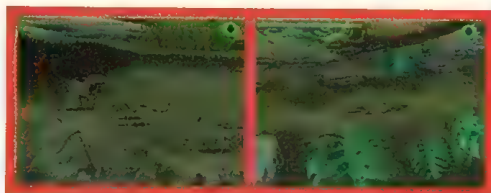
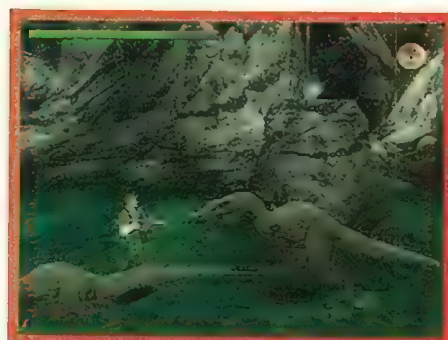
GT Interactive
Software
www.gtgames.com

Oddworld Inhabitants Abe's Oddysee TM & © 1997 Oddworld Inhabitants Inc. All Rights Reserved. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. PlayStation and the PlayStation Logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All other trademarks are property of their respective companies.

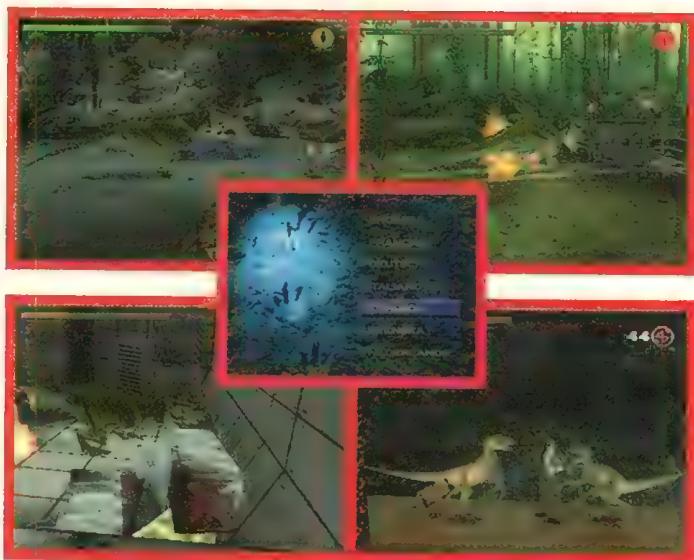
DI «NO» SAURIO

Ha pasado ya algún tiempo desde que la primera entrega de la saga jurásica hizo sus pinitos en los sistemas de 8 y 16 bits. Mucho han cambiado

las cosas desde entonces, y al igual que ha ocurrido con la propia película, el paso del tiempo se aprecia, sobre todo, en el apartado técnico.



El paso de las 2D a las 3D no ha sido tan traumática como cabía esperar, sobre todo teniendo en cuenta la dificultad de recrear de forma convincente los casi perfectos dinosaurios de la ILM. De cualquier forma, **EL MUNDO PERDIDO** no es ni mucho menos la primera incursión de **PARQUE JURASICO** en los soportes de 32 bits, ya que la olvidada **3DO** disfrutó en su día de una extraña adaptación del film con fase en 3D tipo **DOOM** incluida (bastan-



te pellejera, por cierto). Pero, qué nos vamos a encontrar en este **EL MUNDO PERDIDO**. Bueno, ante todo, un juego estupendamente acabado y en el que sus programadores parecen haber puesto toda la carne en el asador. Un grupo de programación, **DreamWorks**, que ya demostró su valía con **NEVERHOOD** (PC y compatibles), y que volverá a sorprendernos con **SKULL MONKEYS**, un genial juego que distribuirá **Electronic Arts** y que aparecerá únicamente para **PlayStation**. **EL MUNDO PERDIDO** puede

S
A
R
A
H

C
O
M
P
I



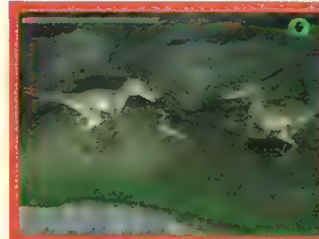
Hunter camp



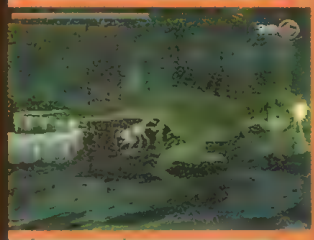
High ridge



Aisle of giants



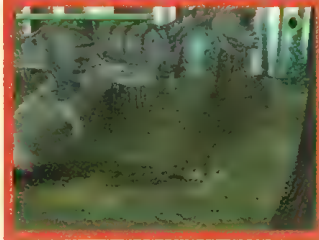
River's edge



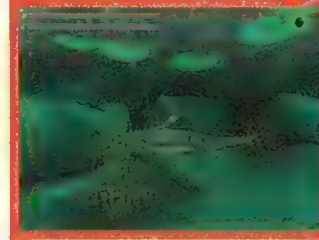
Graveyard



Rain forest



Sleeping titan



Beneath the surface



There were two...?



Creek bed



Plains



Tidal cavern



Galería del Mundo Perdido



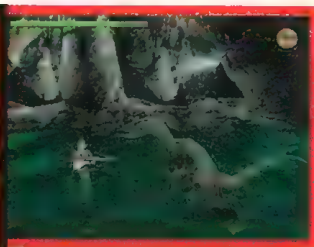
Según vayamos superando los niveles de los distintos personajes (compi, velociraptor, T-Rex y humanos), se nos ofrecerá la posibilidad de acceder a una galería de imágenes que se crearon para el juego y que, finalmente, no entraron.

presumir ante todo de contar con un *engine* 3D ciertamente alucinante. Quizás porque el camino a seguir, a pesar de ser 3D, sigue siendo lineal (como en su día lo fuera PANDEMONIUM), quizás porque se las han ingeniado para ganar tiempo allí donde juegos que proporcionan más movilidad no pueden permitírselo, el caso es que la suavidad de movimientos es la tónica general de todo el juego. Es tal la holgura de su *engine* 3D que se han permitido el lujo de incluir geniales efectos de luz (tramados, cómo no, en



EL MUNDO PERDIDO

H
U
N
T
E
R



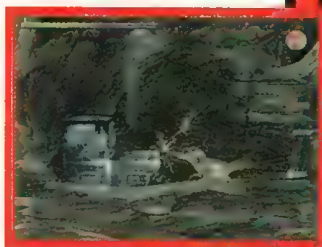
Enter carefully



Arid canyon



Heart of the island



Underground



Geothermal center

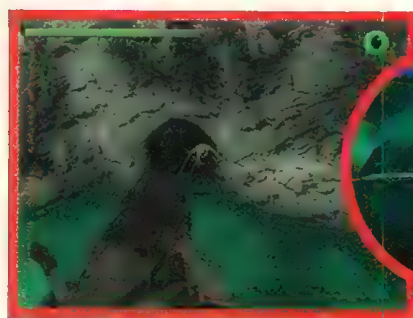


InGen complex

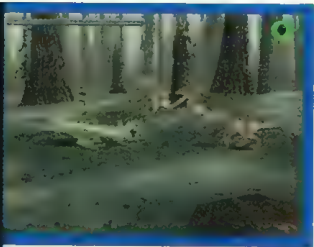
Saturn) o, lo que es más meritorio, una técnica especial llamada *MorphX*, que como ya comentamos en el número del mes pasado, permite que las texturas de los dinosaurios sean más reales, ya que se contraerán y dilatarán en relación al movimiento que hagan sus articulaciones. La mejor muestra de cómo funciona esta técnica la encontramos en el nivel *Aisle of giants*, en el que el compi debe evitar por todos los medios que una manada de Brachiosaurios dejen su perfil como la nariz de *Nemesis*. La otra grata sorpresa radica en la excelente banda sonora compuesta por un tal Michael Giacchino, creador de ban-

das sonoras como las de MAUI MALLARD o GARGOYLES, y que seguramente se convertirá en uno de los clásicos de **DreamWorks Interactive**. El juego, dividido en 30 fases, nos ofrece la posibilidad de controlar (dependiendo del nivel) a compis, velociraptores, T-Rex, así como dos humanos (tío y tía). A pesar de lo lineal de su desarrollo, es posible encontrar sendas secretas con interesantes propuestas, aunque no se mitiga de esta forma la gran carencia del juego. Aún así, **EL MUNDO PERDIDO** es un gran juego que debemos recomendar a todo tipo de usuarios.

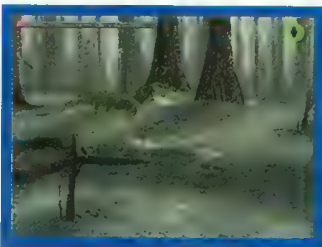
J. C. MAYERICK



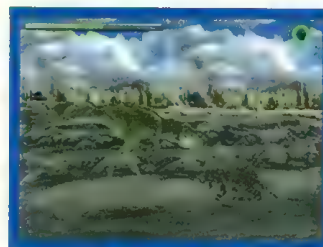
T
-
R
E
X



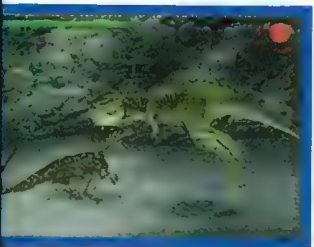
Aftermath



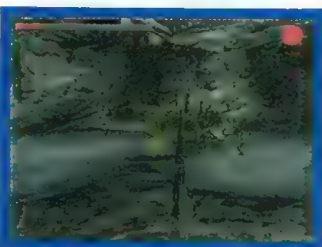
Force of nature



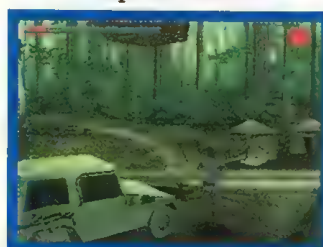
Sulphur fields



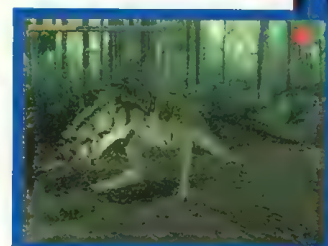
Dinosaur lairs



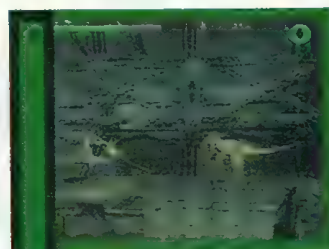
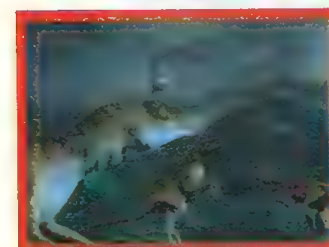
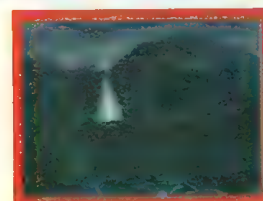
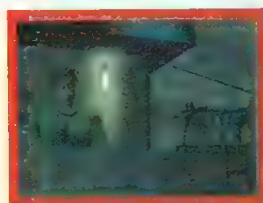
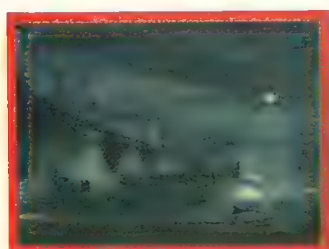
Predator's ball



Hunter camp



Hunters regroup



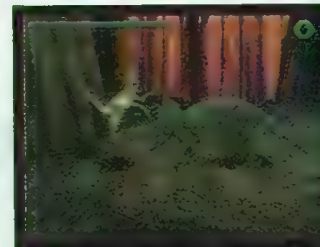
The way out



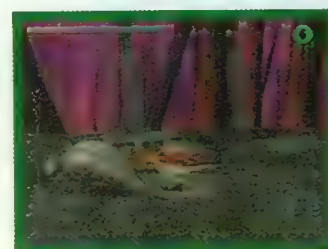
The burn zone



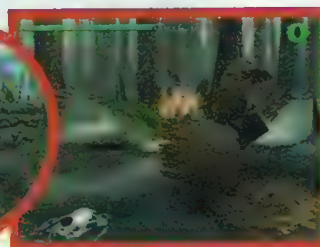
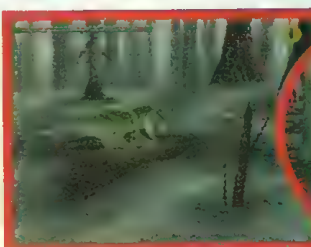
Raptor ravine



Into the fire



Eye of chaos



R
A
P
T
O
R

Los personajes



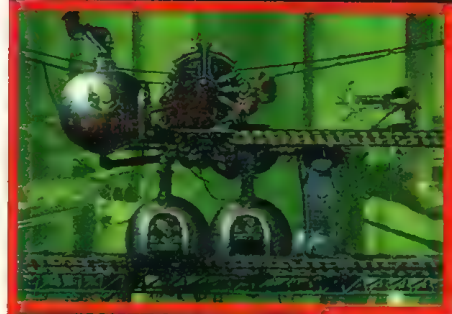
SATURN		PLAYSTATION	
GRÁFICOS Los juegos de PlayStation se convierten en odiseas visuales en Saturn.			
90	93		
MÚSICA Excelente banda sonora que además podremos oír desde el CD.			
92	92		
SONIDO FX Una galleta de geniales efectos de sonido perfectamente diseñados.			
90	90		
JUGABILIDAD La menor sujeción de la versión Saturn hace que resulte algo más.			
90	92		
90 GLOBAL SATURN			
92 GLOBAL PLAYSTATION			



Si el mes pasado os dijimos que ABE'S ODDY-SEE era candidato a ser uno de los juegos del año, después de haber pasado muchas horas con él, podemos asegurarnos que lo que presentíamos se ha plasmado en realidad. Sin duda, es el mejor juego de aventura-estrategia que jamás ha pasado por delante de nuestras retinas.

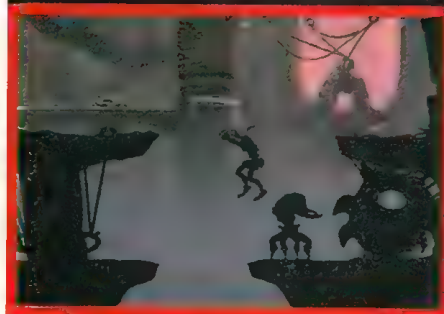


GRANJAS HOSTILES



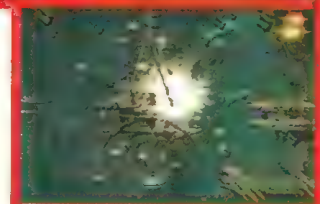
El inicio y el fin del juego pasa por la fábrica de Mullock, las Granjas Hostiles.

NIDOS



Los nidos son fases oscuras que deberemos superar en Paramonia y Serabania.

PARAMONIA



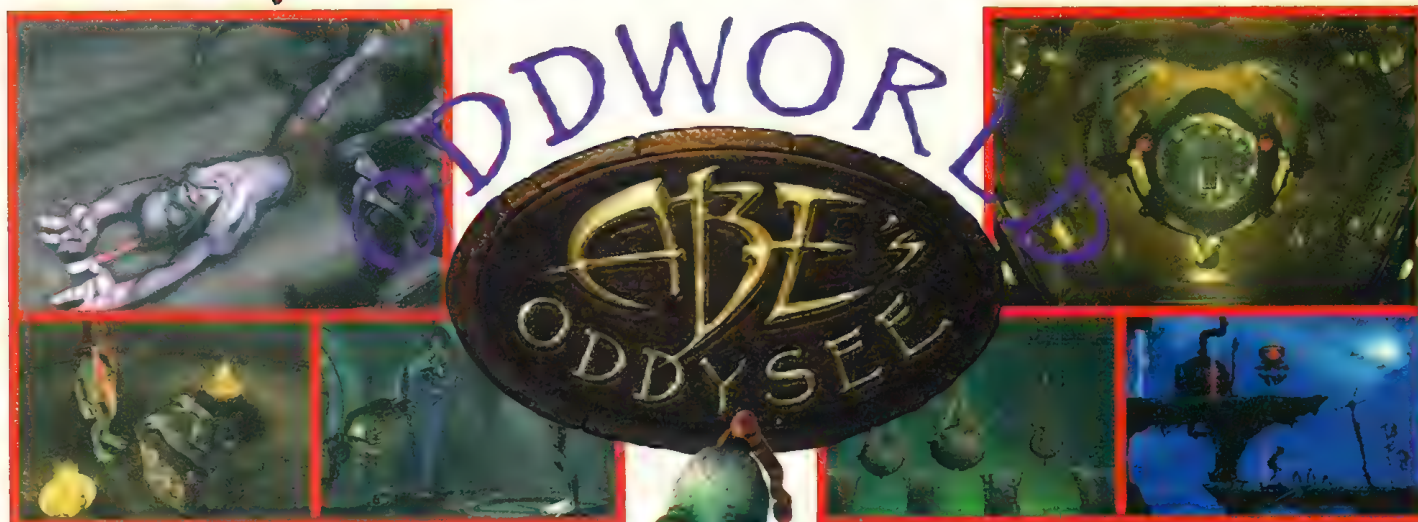
Juegos como ABE'S ODDY-SEE nos llegan una vez cada mucho tiempo. Un título que sea capaz de aglutinar todas las mejores calidades exigibles y que no tenga ningún mínimo detalle criticable, son absolutas especies en vías de extinción. Esa mágica conjunción de astros que hacen posible la concepción de un programa de esta magnitud, difícilmente se prodiga, y personalmente (y los que me conocéis sabéis lo que supone para mí lanzar esta afirmación) sólo con ZELDA de Super Nintendo había sentido esa misma plenitud de sensaciones, y esa agradable obsesión por continuar y continuar jugando. Las razones son varias. En primer lugar, ABE'S ODDY-



SEE es un juego compacto, sin fisuras, con una cuidadísima presentación (la mejor intro hasta ahora en PSX) y un storyline que para sí querrían muchas superproducciones del séptimo arte y que se va gestando con secuencias entre fase y fase y que culmina en una extro épica. Hasta la «obligada» pausa entre intro o secuencias y juego, habitualmente la típica pantalla en negro, se ha sustituido por una simbiosis entre ambas, siendo casi siempre el primer escenario de cada fase la última imagen de la secuencia previa. Una aportación que provoca que jamás nos desliguemos de la historia de ABE en ningún momento y que ahora os pasamos a relatar. ABE es un Mudokon, una raza esclava que trabaja en Las Granjas Hostiles en la producción de carne en

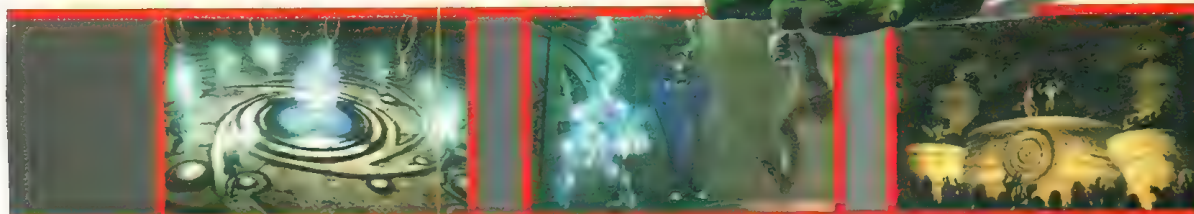


La Gran ABEntura ^{2ª Parte}



conserva. El problema es que las especialidades de la fábrica se están extinguiendo, o bien, no contienen la cantidad de carne necesaria para obtener beneficios, y Mullock, el dueño, ha pensado en utilizar a los Mudokon como «ingredientes» de sus latas. ABE accidentalmente escucha los planes de la compañía, y a partir de entonces comienza su peregrinar en pos de la salvación de su raza por diversos mundos hasta llegar de nuevo a las Granjas Hostiles y liberar a su raza. Antes de esto deberá rescatar a un mínimo de 50 Mudokons para poder ver el final bueno. A pesar de todo esto, y aunque podáis presumirlo, lamentablemente uno de los problemas de ABE es que, por mucho que hable-

mos de él, jamás seremos capaces de transmitir la intensidad de su jugabilidad, la colosal adicción de su mecánica de juego, o la ansiedad que produce saber qué nos encontraremos tras finalizar alguna de sus fases. Este ANOTHER WORLD contemporáneo aglutina cualidades técnicas (efectos magníficos en medio del juego), fastuosos gráficos (diseño de personajes y escenarios realmente carismático y original) y, sobre todo y a mi juicio, una inteligencia en la programación que denota que ha sido testado hasta la saciedad para obtener los mejores resultados. Descubrir cómo superar cada nivel utilizando al escuchimizado y desarmado ABE es uno

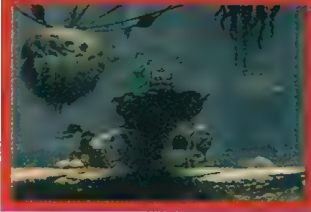


STORYLINE

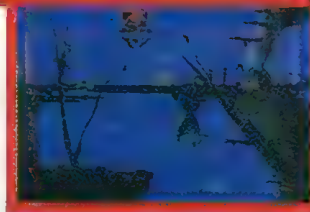
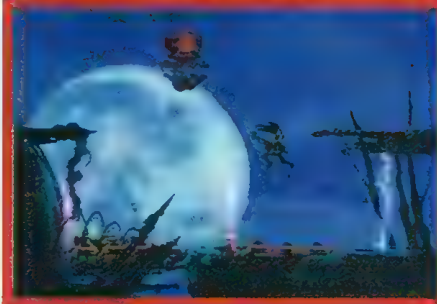
La historia se va gestando a lo largo del juego, desde la intro hasta la extro.

ABE'S ODDYSEE

SCRABANIA



VUELTA A LAS GRANJAS



No siempre sólo existe una manera de superar niveles, ya que es posible hallar varias soluciones distintas.

DOBLAJE



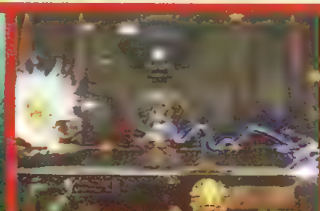
Tanto el doblaje como la traducción de todos los textos es colosal.

ELLUM



El Ellum es imprescindible para superar alguna fase.

PODER AZUL



Pasado Scrabania y Paramonia recibiremos el Poder Azul.

de los desafíos más gratos que jamás llegaréis a experimentar. Las posibilidades de ABE y la forma de emplear sus «poderes» para ir superando niveles se os irá explicando poco a poco, por lo que no tendréis ningún problema en contro-

larlo, dejando únicamente a vuestra imaginación y habilidad personal la posibilidad de finalizar el juego con éxito. Por último quisiera felicitar a todo el equipo de **New Software Center**, no sólo por brindarnos la posibilidad de disfrutar con esta joya de **GTI**, sino por haber realizado el doblaje de voces y la traducción más sobresaliente que jamás se ha hecho hasta la fecha (incluso las pintadas en la pared de los escenarios están en castellano), sin perder ni un ápice de buen humor que destila todo el juego. Si **FINAL FANTASY** ha sido considerado por todos como el grande del año, quizá los que juguéis con **ABE'S ODDYSEE** pensaréis que la obra de **Oddworld** no le anda muy a la zaga.

THE SCOPE

MEGAS	1000
VIDAS	INFINITAS
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS
94

MUSICA
90

SONIDO EX
96

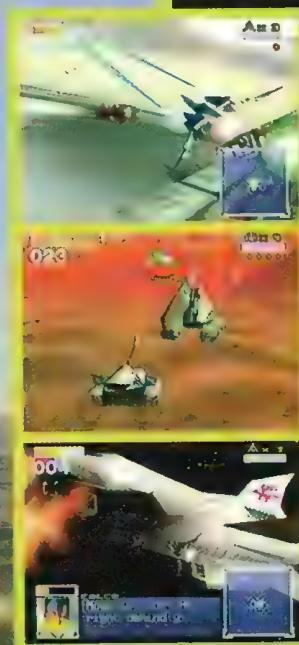
JUGABILIDAD
95

95 GLOBAL

LYLAT WARS



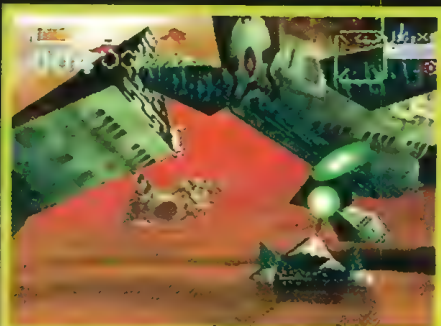
ESPECTACULAR, ADICTIVO Y
PLAGADO DE SECRETOS, LA
SECUELA DEL MITICO
STARWING DE SNES ES EL MAS
FIRME EXPONENTE DEL
APLASTANTE PODERIO
GRAFICO DE NINTENDO 64. OS
LO MOSTRAMOS CON TODO
LUJO DE DETALLES...



DOISER ESPACIAL



Primero desde las páginas de JAPANMANIA y luego en forma de preview, durante estos últimos meses no nos hemos cansado de ensalzar las virtudes gráficas, sonoras y jugables de la última aportación de Shigeru Miyamoto al catálogo de Nintendo 64. Dejando al margen la polémica del cambio de nombre para el mercado europeo, lo cierto es que la secuela del mítico STARWING de SNES ha sido el mejor lanzamiento para la máquina de Nintendo desde SUPER MARIO 64. Así lo creímos en su momento con la versión japonesa, y no podemos sino reafirmarlo al ver el cartucho americano, en el que además de eliminarse algunas ralentizaciones, se tiene por fin la oportunidad de seguir los diálogos entre personajes, imprescindibles para acceder a determinados mundos. Por desgracia, todavía no disponemos del juego PAL, por lo que desconocemos si posee mucho borde negro o pierde algo de velocidad frente a



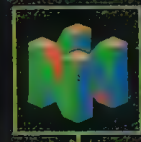
VEHICULOS

Al caza Arwing se le añaden dos vehículos más: el tanque LandMaster (con el que surcar MacBeth y Titania) y el submarino Blue Marine (planeta Aquas).

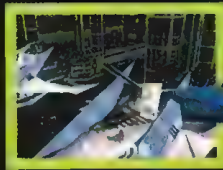
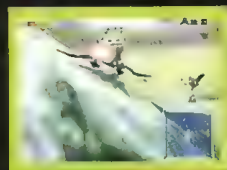


NINTENDO 64

a fondo



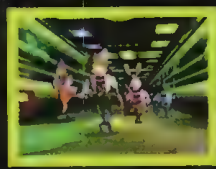
SHOOT 'EM-UP



sus hermanos NTSC. Lo que sí es seguro es que no lamentaréis adquirir esta obra maestra, que por si fuera poco incluye de regalo el *Rumble Pak*, uno de los periféricos con más futuro de la industria del videojuego. Hace falta vivir en Marte o poseer únicamente un *Amiga* para desconocer a estas alturas las cualidades de este entrañable ingenio que, insertado en el *pad*, hace vibrar al mando como una mofeta borracha. Con el look visual y sonoro de una recreativa (incluso mejor que muchas de ellas), *LYLAT WARS* es una auténtica *Space Opera* en la línea de *STAR TREK* o *BABYLON 5*, por la que desfilan buenos y malos (el quinteto de archivillanos capitaneado por Star Wolf es impagable), secundarios de todo tipo (incluida una aventurera espacial llamada Cat) y se dan las más emocionantes situaciones, haciendo de cada partida un mundo diferente. La fase de Sector X, por ejemplo, puede acabar con la muerte fulminante del malo, o viendo como Slippy es arrojado por éste a las profundidades del espacio, teniendo que ir a rescatarlo posteriormente. Y es que existen un sín-



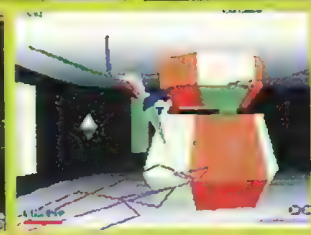
STARFOX 64 recuerda muchos de los escenarios de SNES, aunque con un generoso lavado de cara.



LA LEYENDA SE FORJÓ EN SUPERNINTENDO



Pionero en utilizar el chip FX, **STARFOX** (aquí llamado **STARWING**) vio la luz en 1993 de manos de Nintendo y Argonaut Software. Dos genios, Miyamoto y Jez San, daban vida a una de las obras cumbre de SNES.



LYLAT WARS



VERSUS MODE

Tres modos de juego, dos escenarios y hasta cuatro jugadores para uno de los modos versus más adictivos de cuantos se recuerdan por estos andurriales.



fin de caminos diferentes, dependiendo de nuestra actuación en cada mundo. Por ello, no deja de tener gracia que alguna gente critique este juego aduciendo que no incorpora nada nuevo, que es un mero calco del STARWING de SNES. O bien han jugado diez míseros minutos, o simplemente están empanados. Yo llevo jugando desde Mayo y sigo encontrando nuevas rutas y personajes. Incluso si completas los 15 mundos, todavía os quedaría conseguir medalla en cada uno de ellos para abrir el modo *Expert*. Como ya comentamos en el número 14 de JAPANMANIA, LYLAT WARS incorpora la mayoría de las novedades de las que iba a hacer gala el finalmente no comercializado STARWING 2 de Super Nintendo, como el modo *versus* (que en N64 se amplía hasta cuatro jugadores), las fases



TRAINING



Aquí podrás practicar el control del Arwing mediante diversas pruebas.





RUMBLE PAK

Incluido en el package de **LYLAT WARS**, este simpático periférico se instala en el port del controller pak, transmitiendo todo tipo de vibraciones al mando. Entre los últimos títulos que hacen uso del Rumble se encuentran **GOLDEN EYE** y **M.A.C.**



All Range Mode (en las que el jugador puede moverse libremente en 360° por un escenario), o el uso de más vehículos, aparte del *Anwing*, como el tanque *Land-Master* o el submarino *Blue Marine*. Una vez más **Don Shigeru** y su equipo vuelven a aunar la más sincera jugabilidad con opciones y rutas ocultas por arrobos, respaldando todo el conjunto con unos gráficos absolutamente prodigiosos, que demuestran su poderío desde los albores del juego (con el reflejo del *Anwing* en el agua) hasta el duelo final

con Andross. **LYLAT WARS** es un auténtico vicio, un **SUPER MARIO 64** galáctico, en el sentido de que lo difícil no es terminar el juego, sino surcar con éxito los 15 mundos para encontrar todas las rutas y personajes, sacando a la luz infinidad de secretos que te mantendrán enganchado al *pad* y el *Rumble Pak*, durante más tiempo del que algún día pudiste imaginar. Eso amigos, en este mundillo del entretenimiento audiovisual se llama adicción, y este juego es una excelente muestra de ello.

NEMESIS



DATAS	
NOTA	96
MEGAS	96
JUGADORES	1-4
VIDAS	3
FASES	15
CONTINUACIONES	NO
PLACERES	NO
GUARDAR PARTIDA	SI

GRAFICOS

El *Star Fox 64* es un juego que ha sido minime explorado por Shigeru y su equipo, con unos gráficos sin parangón.

96

MUSICA

Buena, muy buena, pero algo inferior a la partitura del *STARWING* de Super Nintendo. La música sigue siendo de lo mejor que se ha oído en N64.

92

SONIDO FX

32 megas dedicados únicamente al sonido dan una idea de la importancia y calidad que tienen los diálogos en este colosal juego de Nintendo.

93

JUGABILIDAD

Adictivo, superjugable y divertido. *LYLAT WARS* es toda una lección de cómo divertir al jugador y mantenerlo enganchado por meses.

96

96

GLOBAL

Shigeru Miyamoto y Nintendo nos presentan una vi-

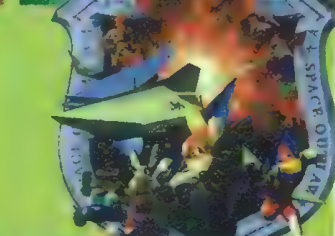
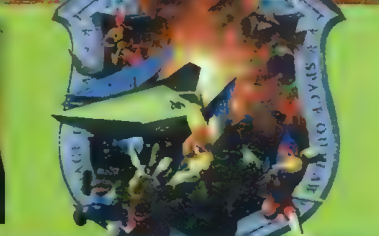
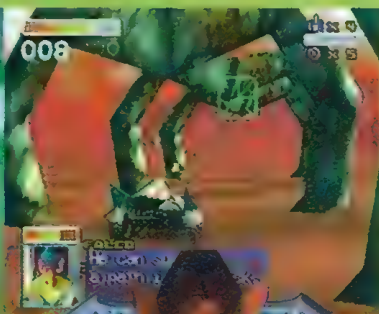
del N64 es el primer juego de la serie.

Un shoot em-up. Saldrán pocos juegos para N64, pero algunos de ellos valen por cuatro.

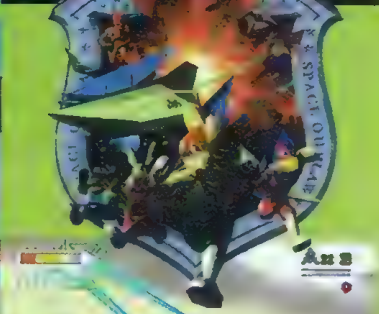
Conectar el Rumble Pak al mando y ver con alegría como estallan tus muñecas.

Conectar el Rumble Pak al mando y ver con alegría como estallan tus muñecas.

Conectar el Rumble Pak al mando y ver con alegría como estallan tus muñecas.



CONCURSO LYL



La información de los cupones podrá utilizarse como base de datos para mantener informados a los participantes de este concurso sobre los productos de Nintendo.



AT WARS



Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

SUPER JUEGOS Y NINTENDO ESPAÑA S. A. TE INVITAN A PARTICIPAR EN ESTE GRAN CONCURSO Y CONSEGUIR UNO DE LOS MAGNIFICOS LOTES DE PREMIOS SI RESPONDES CORRECTAMENTE A LAS TRES PREGUNTAS QUE TE FORMULAMOS A CONTINUACION. ENVIA EL CUPON CON LAS RESPUESTAS Y TODOS TUS DATOS (NO SE ADMITIRAN FOTOCOPIAS) ANTES DEL 22 DE OCTUBRE A LA SIGUIENTE DIRECCION: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, INDICANDO EN UNA ESQUINA DEL SOBRE "CONCURSO LYLAT WARS".

¿CUANTOS VEHICULOS DIFERENTES PUEDES UTILIZAR A LO LARGO DEL JUEGO?

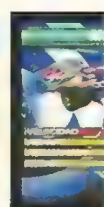
¿CUANTOS MUNDOS POSEE LYLAT WARS?

¿COMO SE LLAMA EL MIEMBRO DE TU COMANDO QUE TIENES QUE RESCATAR DE TITANIA?

SORTEAMOS 5 LOTES DE 1 CONSOLA, 1 LYLAT WARS Y 1 MANDO EXTRA Y 15 LOTES DE 1 LYLAT WARS Y 1 MANDO EXTRA.



La continuación del magnífico FORMULA 1 rompe las parrillas de salida con grandes novedades con respecto a su antecesor. Mejoras gráficas, nuevos comentarios y la actualización de pilotos y escuderías, son sólo algunos de los elementos con los que Psygnosis demuestra que no siempre las segundas partes tienen que ser malas.



Hace aproximadamente un año desde que Psygnosis inició su andadura dentro de la Fórmula 1 para PlayStation. El compacto sorprendió a propios y extraños gracias a su jugabilidad y a la calidad gráfica que ofrecía durante las carreras. Además, no se descuidaba ningún detalle, ofreciendo la narración de un comentarista en español junto a otros cuatro idiomas. El anuncio de la segunda parte ponía el interrogante en si únicamente se trataba de un lavado de cara o si realmente aportaba algo a un juego que ya de por sí destacaba claramente de la media. El tiempo ha pasado y las dudas se han despejado de

te de
e ga-
u an-
como
lidad.
breve
unas

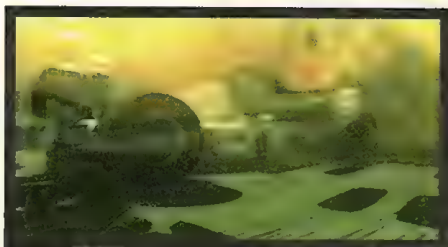
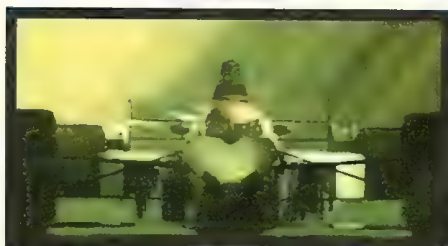


CAMARAS

Nada menos que 8 diferentes perspectivas nos permitirán apreciar la calidad gráfica, tanto del diseño como del engine 3D del juego.

VIVA VELOC

INTRO



	FORMULA 1	FORMULA 1 '97
SEGUNDO JUGADOR	GAME LINK	PANTALLA PARTIDA
COMENTARISTAS	1	3
VOZ BOXES	NO	SI
NIV. DIFICULTAD	3	5
INTRO	NO	SI
CAMARAS	6	8
CIRCUITOS	17	15+CIRCUITO OCULTO
ESCUDERIAS	13	11
PILOTOS	35	22 + EDITOR
CARACT. COCHE	5	9



Las mejoras se notarán sensiblemente a la hora de jugar. Mucho más realista.

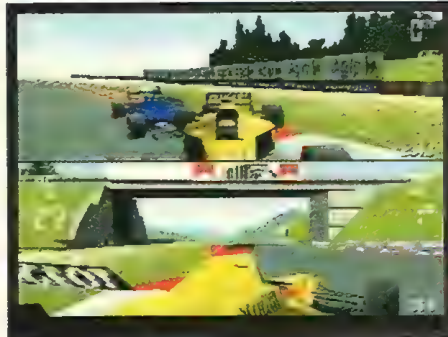
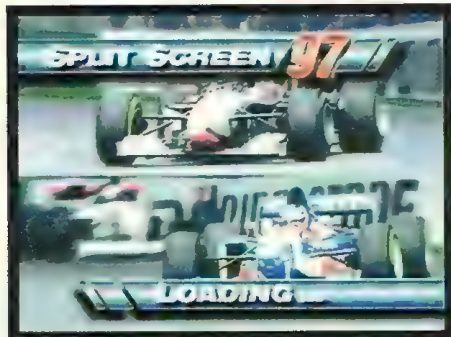


magníficas digitalizaciones aéreas de los circuitos. En el terreno gráfico ha mejorado la definición de coches y circuitos, incorporando las seis perspectivas de la primera parte más otras dos adicionales, una del morro del coche y otra desde el interior del casco del piloto. Además





DOS JUGADORES



mantiene la vistosa, aunque poco útil, perspectiva de televisión junto a la posibilidad de mirar el retrovisor. Si todo esto fuera poco, las colisiones son mucho más espectaculares, siendo posible perder una parte del coche (detalle ya incluido en el compacto original), y abollar la carrocería. En la jugabilidad se aumentan la dosis de simulación en el modo *Grand Prix*, elevando de cinco a nueve el número de parámetros a definir antes de las carreras.

Además, se ha revisado el sistema *Action Intelligence* haciendo más complicado el control del coche, y se aumentan hasta cinco los niveles de dificultad. Otra novedad es la posibilidad de ser descalificado por comportamiento antideportivo y

la sustitución del segundo jugador mediante modo *link* por el sistema de *split screen*. Si prefieres dedicarte sólo a correr puedes disfrutar con el modo *Arcade*, que funciona a través de *Extended Play*. En los comentarios también hay aportaciones

novedosas, con un nuevo comentarista, llamado Carlos bastante parco en palabras, y con realistas comunicaciones desde boxes al estilo de F1 *POLE POSITION* 64. Sorprende la reducción de escuderías (de 13 a

11), y de pilotos (de 35 a 22) aunque en esta versión es posible editar los nombres. Ojalá que todas las segundas partes fueran tan sensacionales y recomendables como ésta.

CHIP & CE



VELOCIDAD	VELOCIDAD
VELOCIDAD	VELOCIDAD
VELOCIDAD	VELOCIDAD
VELOCIDAD	VELOCIDAD
VELOCIDAD	VELOCIDAD
VELOCIDAD	VELOCIDAD
VELOCIDAD	VELOCIDAD
VELOCIDAD	VELOCIDAD

GRAFICOS	GRAFICOS
GRAFICOS	GRAFICOS
GRAFICOS	GRAFICOS
GRAFICOS	GRAFICOS
GRAFICOS	GRAFICOS
GRAFICOS	GRAFICOS
GRAFICOS	GRAFICOS
GRAFICOS	GRAFICOS

MUSICA	MUSICA
MUSICA	MUSICA
MUSICA	MUSICA
MUSICA	MUSICA
MUSICA	MUSICA
MUSICA	MUSICA
MUSICA	MUSICA
MUSICA	MUSICA

SONIDO FX	SONIDO FX
SONIDO FX	SONIDO FX
SONIDO FX	SONIDO FX
SONIDO FX	SONIDO FX
SONIDO FX	SONIDO FX
SONIDO FX	SONIDO FX
SONIDO FX	SONIDO FX
SONIDO FX	SONIDO FX

JUGABILIDAD	JUGABILIDAD
JUGABILIDAD	JUGABILIDAD
JUGABILIDAD	JUGABILIDAD
JUGABILIDAD	JUGABILIDAD
JUGABILIDAD	JUGABILIDAD
JUGABILIDAD	JUGABILIDAD
JUGABILIDAD	JUGABILIDAD
JUGABILIDAD	JUGABILIDAD

95	95
95	95
95	95
95	95
95	95
95	95
95	95
95	95

95	95
95	95
95	95
95	95
95	95
95	95
95	95
95	95

95	95
95	95
95	95
95	95
95	95
95	95
95	95
95	95

PC Plus

La revista europea de informática
más vendida en el mundo

Los secretos
de las redes

A fondo

Todo lo que hay que saber sobre las
redes. Cómo funcionan, cómo
mejorarlas, sus componentes

A prueba

Gráficos a tope con las nuevas
tarjetas 3D

Impresoras láser a color, un sueño
cada vez más económico

Oír, hablar y...ver. Así es la
videoconferencia

Análisis

Authorware 4, Corel
WordPerfect 8, Olivetti
EchosPro 166, ContaWin 32,
Eizo FlexScan F77,
Macromedia Flash 2, Guía
Médica para la familia,
VideoMaker

Internet

Descubra qué hay detrás de
las cifras que se mueven en
torno a Internet



Internet

La **verdad** sobre el baile de
cifras que se mueve en torno
a la **Red**

Primer contacto

Microsoft muestra cómo será
su **FrontPage 98**

Informe especial

El **ECTS** de Londres se
consolida como la mejor feria
multimedia de Europa

Comparativos

Tarjetas 3D de alto rendimiento
con OpenGL y Direct3D

Rápidas, limpias y elegantes.
Así son las nuevas **impresoras
láser a color**

Análisis

Authorware 4 apuesta por la
compatibilidad de plataformas
Corel **aprovecha** sus rivales con la
nueva **WordPerfect 8**

Número de
octubre ya a la
venta



Elaborado especialmente para la revista

En el SuperCD de este mes

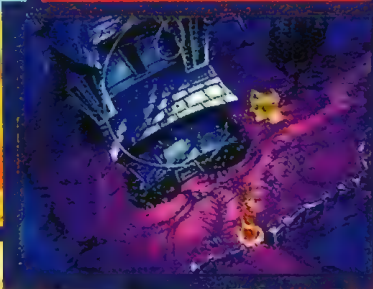
Versión completa de Simply 3D, versión funcional de
Univers 1.0, beta 2 de FrontPage 98, versión de evaluación de Trio Community y
muchos programas más

PC Plus **Z**
GRUPO ZETA

aire fresco para el mundo de la informática

Nunca pensé que el "Show Business" fuera tan complicado; cámaras, guiones, actores, músicos, distribución, cines y palomitas. Todo un mundo al que tuve que acostumbrarme para rodar la película

DISCWORLD II



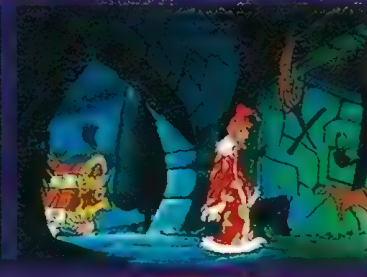
LA CALIDAD DE LOS GRAFICOS SE LA TENEMOS QUE AGRADECER AL GENIAL DIBUJANTE TERRY PRATCHETT, AUTOR DE DISCWORLD.



EL HUMOR Y EL CACHONDEO LLEGA A LIMITES INSOSPECHADOS EN ESTA GENIAL, DIVERTIDA Y DESMADRADISIMA SECUELA.



con la Muerte como estrella. Para colmo de males, había que conseguir que fuera un éxito, porque si no, este personaje no querría volver al trabajo, y las calles de la ciudad ya olían a muerto.



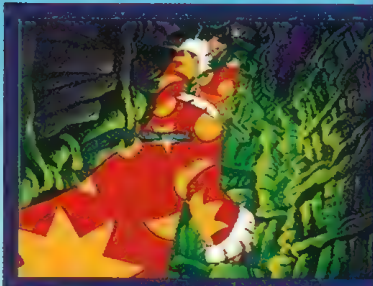
LA MUERTE

SEGUNDA PARTE

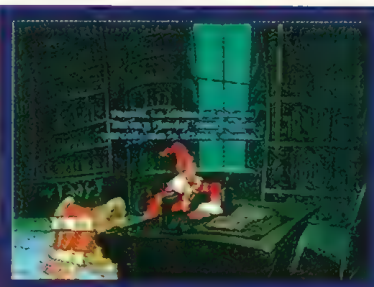
Después de mucho pasearme, por fin logré todo lo que necesitaba para el rodaje de la película. Casi todo, porque la muerte necesitaba algún retoque de maquillaje, un nuevo look que resultara más comercial. Cuando ya lo tuve todo dispuesto, empezamos a rodar, y aquello era digno de ver. El director estaba enloquecido, el guión era una barbaridad, todo lo que hacía la Muerte era recitar a Hamlet y, mientras, el equipo de efectos especiales le lanzaba objetos contundentes, incluso un piano le tiraron a la pobre. Tras muchas quejas, se terminó el rodaje, y llegó la noche del estreno. El cine estaba abarrotado de gente esperando ver el debú de tan insignificante personaje, y empezó la proyección. Yo no podía creer lo que estaba viendo, la película era un bodrio de los que hacen historia, mucho peor que los films de Ed Wood. ¡Había que remediar este desastre! Ni corto ni perezoso, me dirigí a la cabina de proyección y empalmé a la película unos fotogramas que mostraban a la Reina de los Elfos en todo su esplendor. Tal como pensé, la experiencia fué un éxito, y la gente empezó a aplaudir sin parar a la Muerte, por fin ya era querida por el público, y podría volver a trabajar otra vez. Nunca supuse que a la Muerte le gustara tanto la fama, porque desde que se estrenó la película no paraba de dar galas ni de firmar autógrafos. La gente la adoraba, y ella, no tenía ninguna intención de volver a su trabajo anterior. En vista de que el único culpable de este embrollo era yo, no tuve más remedio que su-



TENIA



otra vez. Nunca supuse que a la Muerte le gustara tanto la fama, porque desde que se estrenó la película no paraba de dar galas ni de firmar autógrafos. La gente la adoraba, y ella, no tenía ninguna intención de volver a su trabajo anterior. En vista de que el único culpable de este embrollo era yo, no tuve más remedio que su-



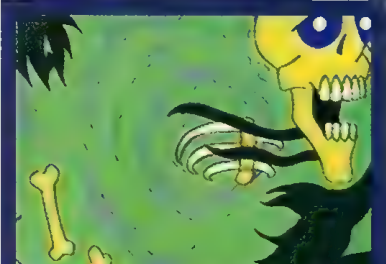
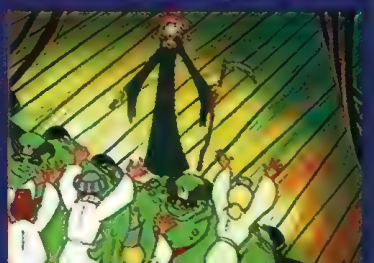
A LA MUERTE LE GUSTABA DEMASIADO LA FAMA, Y COMO NO PENSABA ABANDONAR EL MUNDO DEL ESPECTACULO, TUVE QUE ASUMIR LAS FUNCIONES DEL SEGADOR DE VIDAS. ME FUI A SU CASA E INTENTE ENCONTRAR TODO. LO



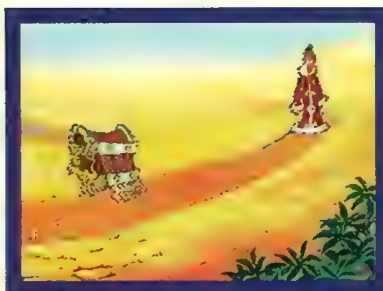
ACTO 3

NECESARIO PARA EJERCER DE QUINTO JINETE DEL APOCALIPSIS. NO IBA A SER UNA TAREA FACIL, YA QUE ADEMAS DEBIA GANARME LOS FAVORES DE ALFRED, EL CRIADO, Y APRENDER A MONTAR AL CABALLO DE LA MUERTE.

EL INEXORABLE RICEWIND



UN PRECIO



ACTO 4

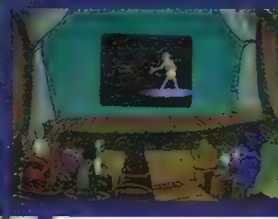
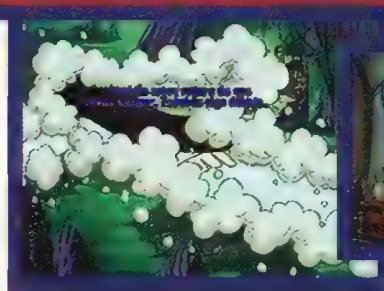
HASTA QUE
LA MUERTE...

¿QUE OCURRI-
RIA SI ALGUIEN
ASEINARA A LA
MUERTE? PUES
QUE POSIBLE-
MENTE LAS CO-
SAS VOLVERIAN
A LA NORMALI-
DAD. YO SEGUI-
RIA SIENDO UN
AYUDANTE DE
MAGO DE TER-
CERA CLASE, Y
PODRIA ABAN-
DONAR ESTA
DESPRECIABLE
MANSION.



plantarla, y hacer todo su trabajo. Para ello me dirigí a su casa e hice lo posible para convertirme en Muerte y devolver a las cosas a la normalidad. ¿Logré este cometido? Eso os toca averiguarlo a vosotros, porque ahora voy a hacerme un poco de publicidad y os diré algunas cosas de este juego que me tiene a mí como protagonista indiscutible. Los decorados son mucho mejores que los de la primera parte, destaca la suavidad con la que se mueven los personajes (sobre todo yo je, je). ¿Lo mejor? Los diálogos, la parte más divertida y desmadrada del juego, con unas frases verdaderamente ocurrentes, que además están subtituladas en Castellano.

THE PUNISHER

EPILOGO
REINA KONG

TODO ESTABA
SOLUCIONADO,
PERO ALGUNA
GENTE AUN SE
RESISTIA A MO-
RIR, ERA ALGO
QUE HABIA QUE
SOLUCIONAR.



ALTERNATIVAS	1
ALTERNATIVAS	1
ALTERNATIVAS	1
ALTERNATIVAS	1
ALTERNATIVAS	1
ALTERNATIVAS	1
ALTERNATIVAS	1
ALTERNATIVAS	1
ALTERNATIVAS	1
ALTERNATIVAS	1

GRAFICOS

92

MUSICA

89

SONIDO FX

94

JUGABILIDAD

92

para entretenernos duran-

92

GLOBAL

Aprende a hablar Inglés a toda máquina

Con el Método Natural de HOME ENGLISH hablarás Inglés en sólo 10 meses



De forma natural y prácticamente sin estudiar

Todos aprendemos a hablar fácilmente y casi sin estudiar. Con HOME ENGLISH, ahora tu puedes aprender Inglés igual. Gracias a nuestro sistema "NATURAL WAY", basado en el Método Natural que siguen los niños ingleses y de USA, para aprender su idioma materno.

No importa tu edad, profesión o nivel de estudios

Con HOME ENGLISH aprenderás a hablar Inglés en sólo 10 meses. A toda máquina. Sea cual sea tu edad, profesión o nivel de estudios. Aunque ahora no hables ni una palabra de Inglés.

Infórmate hoy mismo GRATIS y sin compromiso

Pide información hoy mismo sobre el Método Natural de HOME ENGLISH. Gratis y sin compromiso. Envíanos el cupón adjunto por correo o llámanos por teléfono y, junto con la información, comprobaremos con nuestro vídeo demostrativo lo fácil que es aprender Inglés con HOME ENGLISH.



El Método Natural

Pº Manuel Girona, 71 08034 Barcelona

☎ 902-26 27 28

Servicio 24 Horas

<http://www.homenglish.com>

SOLICITUD DE INFORMACIÓN GRATUITA

☒ Sí, quiero ver el vídeo demostrativo de HOME ENGLISH y recibir información gratis y sin compromiso de su Método Natural para aprender Inglés en sólo 10 meses.



GRATIS,
compruebe
con este vídeo
cómo hablar
Inglés en
10 meses

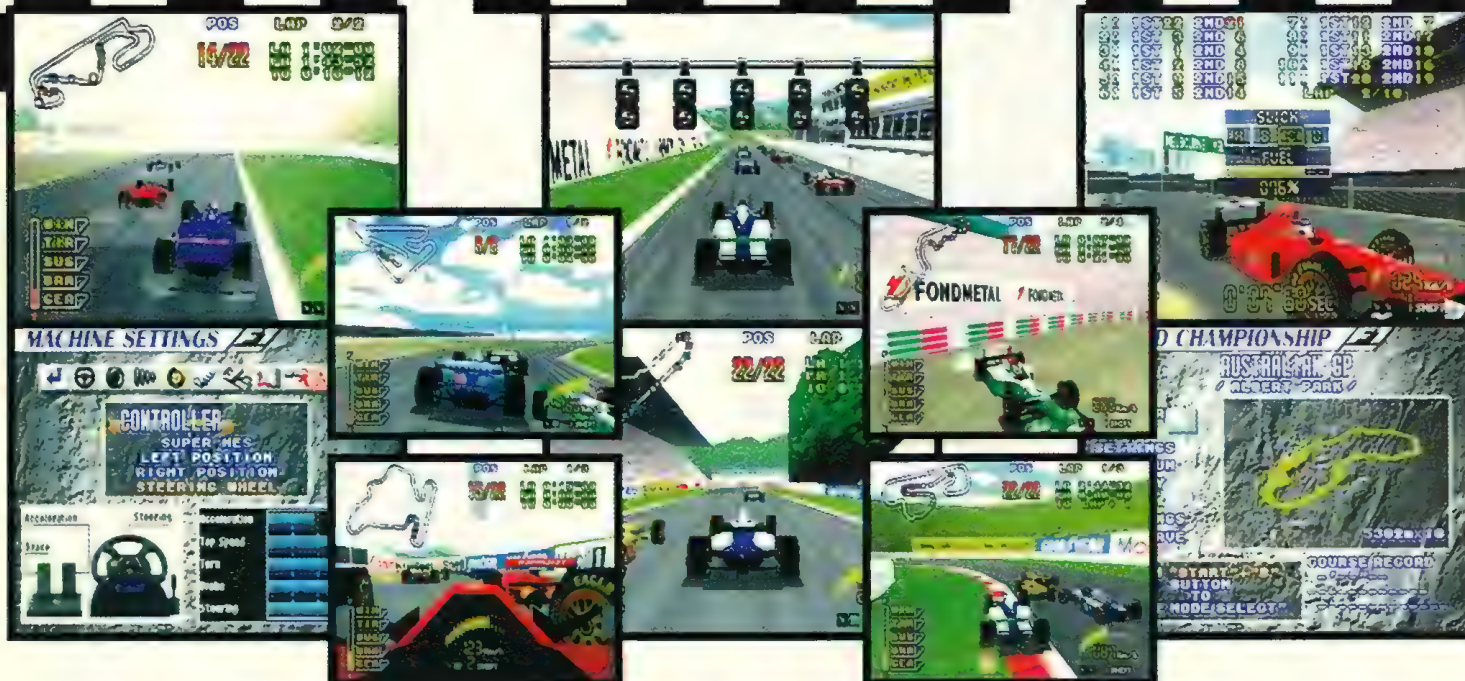
Nombre			
Domicilio			
Nº	Piso	Puerta	Código Postal
Población		Provincia	
Tel. Particular		Tel. Trabajo	
Profesión		Fecha de nacimiento	
Conocimientos de inglés: Nulo <input type="checkbox"/> Nociones básicas <input type="checkbox"/> Buena base <input type="checkbox"/>			

Recorta y cumplimenta este cupón en letras mayúsculas y envíalo por correo o fax a HOME ENGLISH Pº Manuel Girona, 71 08034 Barcelona Fax (93) 205 78 55

Aunque a un ritmo mucho más lento del deseado, las diferentes disciplinas deportivas van llegando al catálogo de títulos para **Nintendo 64**. En esta ocasión es la Fórmula 1 la que hace su debú acompañando así al fútbol y al hockey sobre hielo. Una vez más los responsables son viejos conocidos para los usuarios de los 16 bits, ya que el dúo formado por **Human** y **Ubi Soft** ya cuenta con una dilatada experiencia en este tipo de juegos. Concretamente nos referimos a las dos versiones para **Super Nintendo** de **F1 POLE POSITION**. Aunque las similitudes con estos títulos son mínimas, se mantienen los pilotos y escuderías reales que fueron una de las señas de identidad en las anteriores versiones. También se conserva la flecha, situada en la parte inferior de la pantalla, indicadora de la dirección. Sin embargo, esta señalización sólo aparece en una de las siete vistas desde las que puede seguirse el

transcurso de las carreras. Donde se mejora con creces es en la jugabilidad, gracias a una reducción en el nivel de dificultad. El apartado gráfico incluye una fiel reproducción de los 16 circuitos de la temporada 96, respetando tanto el trazado como los elementos que los rodean. Sin embargo, las curvas están formadas por tramos rectos, dando la impresión de que no se aprovechan al máximo las posibilidades de la consola de **Nintendo**. La opción para modificar las características técnicas de los vehículos, adaptándolos a las condiciones climáticas y al trazado de los circuitos dan una nota de estrategia al juego. Tres niveles de dificultad, el mismo número de modos de juego y la posibilidad de utilizar el **Mad Catz**, completan un programa más jugable que sus antecesores, que cuenta con la ventaja de ser el primero, dentro de su género, en llegar hasta **Nintendo 64**.

CHIP & CE

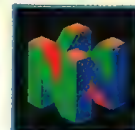


F1-POLE-POSITION-64

PISANDO FUERTE

NINTENDO 64

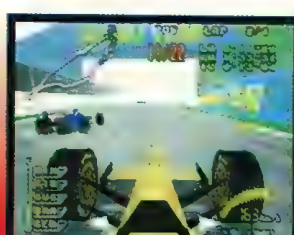
a fondo



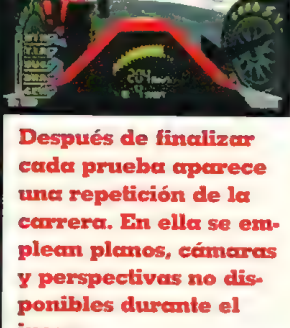
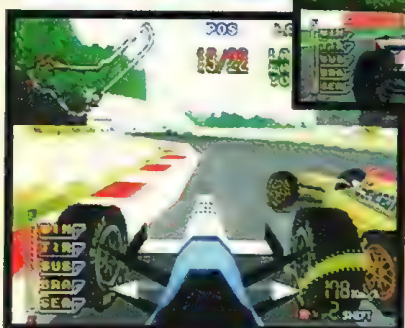
DEPORTIVO



F



El cartucho cuenta con siete cámaras desde las que seguir las carreras. Entre ellas puede disfrutarse de vistas desde la cabina, y desde la parte posterior de los coches.



F1 POLE POSITION 64 incluye, junto a los pilotos reales, la posibilidad de crear otros. Además, recoge las escuderías que participan en el mundial de fórmula uno.



F



El primer juego en su género para Nintendo 64, viene de la mano de Ubi Soft y Human. Este duo es uno de los viejos conocidos en la creación de simuladores de fórmula uno.



F



MESES	24
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	3 COMPETIC.
CONTINUACIONES	1000000
PASSWORDS	1
GRABAR PARTIDA	SI (CONT. PAK)

GRAFICOS

82

MUSICA

82

SONIDO EX

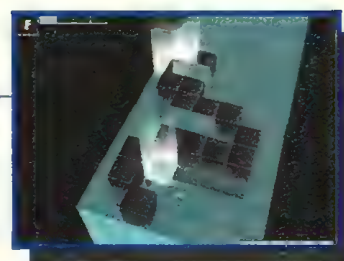
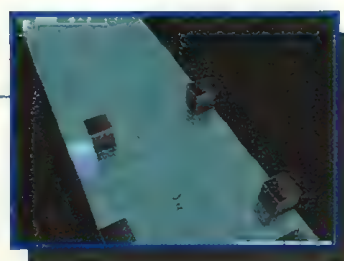
88

JUGABILIDAD

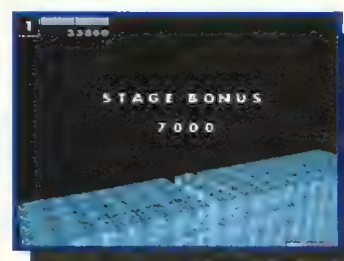
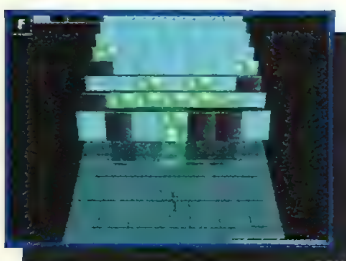
88

84

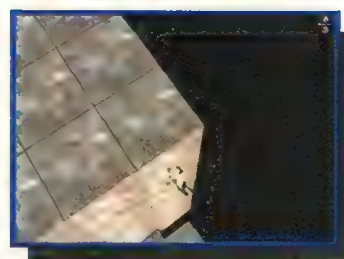
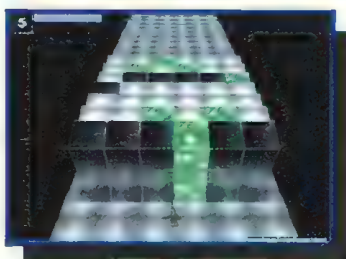
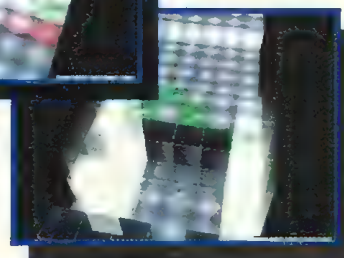
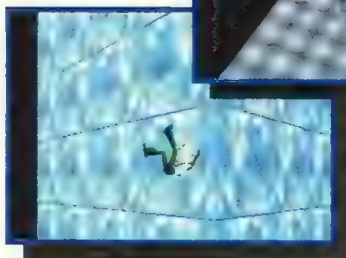
GLOBAL



Sin alardes gráficos y bajo un sobrio entorno poligonal, KURUSHI nos introduce en el mundo de la estrategia y los puzzles con una mecánica de juego adictiva que hará que muchos de los aficionados a los juegos de esta índole pasen horas delante de la pantalla. Jugabilidad elevada al cubo.

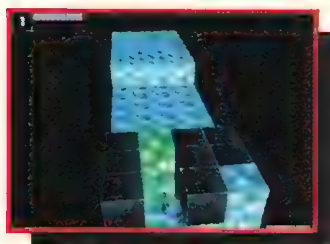


Acostumbrados a clónicos y clónicos de los clásicos de este género, es de agradecer que haya programadores que se estrujen el cerebro para ofrecernos alternativas que, como KURUSHI, ofrecen propuestas innovadoras. Bien es verdad que muchos podrán ver en este juego algún parecido con TETRIS o con el célebre

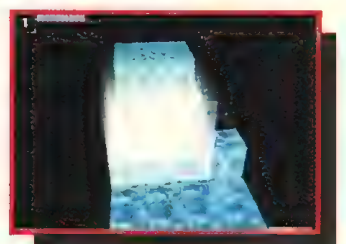


KLAX (de hecho, podéis pensar que es un TETRIS en 3D), pero el entorno gráfico y la mecánica de juego distan muy mucho de ellos. En KURUSHI deberemos «limpiar» la pantalla de unos cubos que se nos irán acercando a velocidad creciente, y para ello únicamente habrá que activar los cuadrados por donde vayan a pisar para que a su contacto los bloques desaparezcan. Cada tres bloques que se nos «escapen», o cada «cubo prohibido» que eliminemos, se destruirá una fila de cuadrados del suelo. Perderemos cuando nos quedemos sin filas y caigamos al vacío, o cuando los bloques nos «atroPELLen». Gráficamente se ha utilizado un concepto tridimensional basado en polígonos, y tomando como centro a un hombrerillo que será el eje del juego y el que plasmará en panta-

CUBO ESPECIAL

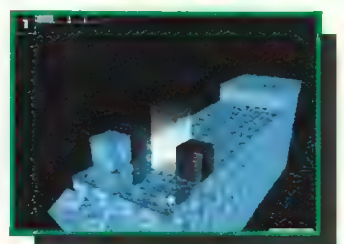


Si eliminamos este cubo se formará un cuadrado verde en el suelo.



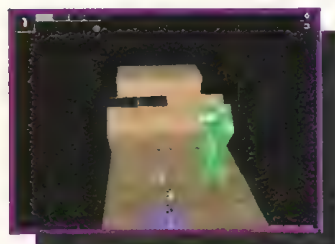
Al explosionar dicho cuadrado desaparecerán los cubos de alrededor.

C. PROHIBIDO

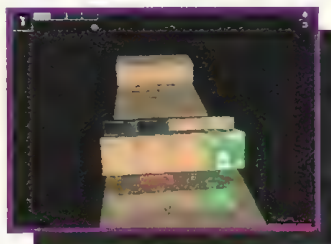


Si eliminamos los cubos negros, perderemos una fila de cubos del suelo.

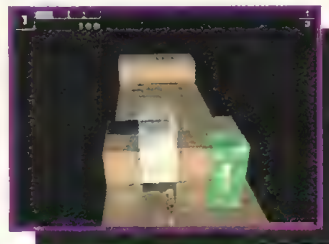
COMO JUGAR



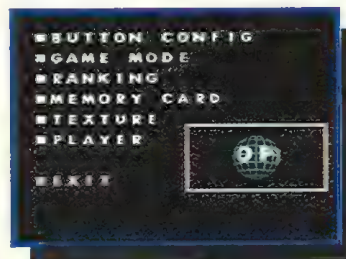
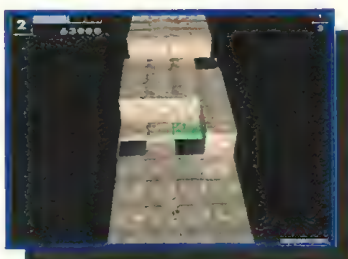
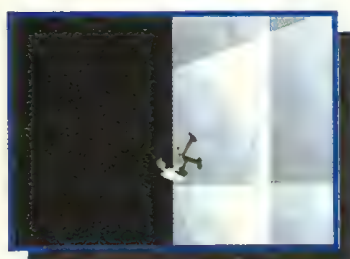
En primer lugar activaremos un cuadrado del suelo (se pondrá de color azulado).



Cuando el cubo esté a punto de «pisarlo», volveremos a activar el cuadrado (ahora rojo).

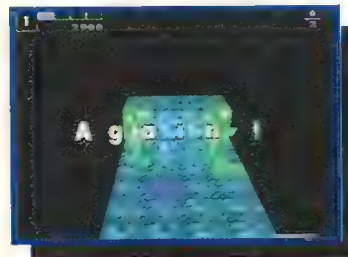
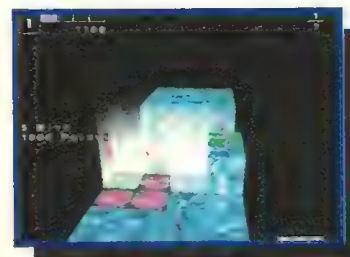
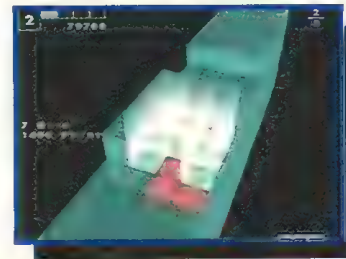
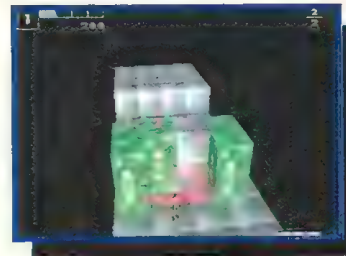
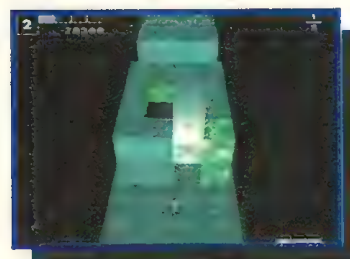


Si lo hemos hecho justo antes de que se coloque encima, dicho cubo desaparecerá.



lla nuestras decisiones. En cuanto a opciones, aparte del nivel de dificultad, podremos elegir entre varios tipos de texturas para los bloques, sin que por ello se elimine la sensación de sobriedad gráfica, quizá excesiva para una 32 bits. En resumen, un juego sencillo y no por ello exento de cierta gracia y gran carga adictiva. Ideal para amantes de puzzles complicados.

THE SCOPE



CUBISMO



MEGAS

SCENARIOS

VIDAS

FASES

CONTINUACIONES

PASSWORDS

GRABAR PARTIDA

75

80

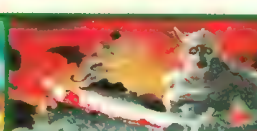
88

86

83 GLOBAL

MAGIAS

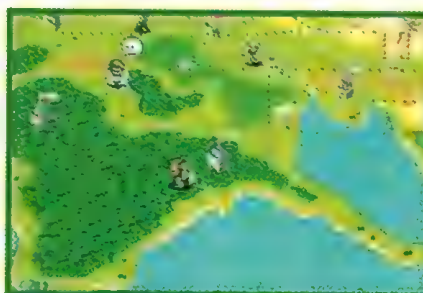
Un buen ataque mágico en el momento preciso puede reducir un gran número de tropas enemigas. Algunas magias son mas efectivas con los generales.



UNIDOS POR LA FUE



Hace mucho tiempo, en el país de Legendra, el Dragón Sagrado y las fuerzas del mal entablaron una feroz batalla. Tras un encarnizado enfrentamiento el mal fue expulsado. Quinientos años después, Legendra es una tierra devastada por las guerras entre regiones, y ahora es el momento de que el mal regrese. Tan sólo una fuerza puede derrotar a los monstruos del Averno, la legendaria DRAGON FORCE.



M
A
P
A
S



Hace ya muchísimo tiempo que escuchábamos hablar de este juego allá en tierras niponas, y por suerte para todos, vamos a poder disfrutar de él en este país. A pesar de su apariencia de RPG, DRAGON FORCE es un juego de estrategia puro y duro, que nada tiene que ver con los que han aparecido en Saturn hasta la fecha. Las diferencias entre éste y clásicos como SHINING FORCE o MYSTARIA son bastante claras. En primer lugar, las batallas se desarrollan normalmente en sitios fijos, a

los que podremos ir en cualquier momento del juego. Estos lugares suelen ser castillos, que una vez ganada la batalla pasarán a ser nuestros. Los combates se desarrollan por turnos, pero no necesitamos mover a nuestros personajes, sino que lo que tendremos que hacer es controlar la estrategia de ataque y defensa de nuestras tropas, ya que al contrario de otros títulos aquí controlamos a ejércitos enteros formados por cientos de hombres. De una manera bastante similar a CENTURION, seremos los encargados de decidir si queremos que nuestros hombres ataquen, se retiren,

SATURN

a fondo



ESTRATEGIA

DUEL



RZA



esperen etc. La elección de una estrategia acertada, logrará una victoria más rápida. Al igual que sucedería en una batalla real, algunas tropas son más efectivas con unos que con otros enemigos, algo que deberemos tener muy en cuenta. Además de las tropas, nuestros generales cuentan con poderes mágicos bastante espectaculares que causarán un gran daño a

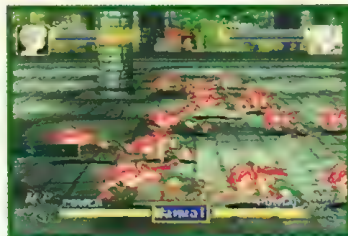
las tropas enemigas. Pero la misión principal del juego consiste en localizar entre batalla y batalla a los siete miembros de la *Dragon Force*, para que una vez reunidos puedan vencer al demonio y a sus cuatro apóstoles. **DRAGON FORCE** es un entretenido juego con buenos gráficos y mucha jugabilidad, todo un hallazgo.

THE PUNISHER

ARQUEROS



BESTIAS



CABALLERIA



CABALLEROS



La gran cantidad de ejércitos disponibles hará imprescindible un control absoluto de las posibilidades de combate de cada uno de los tipos de tropas.

DRAGONES



AMAGO



MONJES



ZOMBIES



TIPO	CD ROM
JUGADORES	1
EDAD	1
FINES	1
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
CRITICA PARTIDA	SI

GRAFICOS

Sprites muy vistosos con transparencias y fondos muy bonitos. Lo mismo que se repiten con bastante frecuencia.

89

MUSICA

Pocas melodías pero de una calidad destacable, que no aportan nada nuevo a la atmósfera del juego. Todas son de chip.

88

SONIDO FX

No hay muchos efectos, pero los que hay son de una calidad cristalina, sobre todo en lo que a voces y grillos se refiere.

88

JUGABILIDAD

Es posible que al principio las batallas te aburran, pero si tienes paciencia y aguantas un poco, no podrás soportar.

92

90

GLOBAL

Si disfrutaste con juegos de mesa como *ESTRATEGO* o *RISK*, y pasabas horas enteras jugando con *CENTURION: DEFENDER* o *OP ROME* de Mega Drive, no podrás resistir el encanto y la adicción de *DRAGON FORCE*, uno de los mejores juegos de estrategia que han llegado a nuestro país. Para fans de soldaditos de plomo y batallas. Con la posibilidad de escoger a ocho personajes, vas a estar divirtiéndote para meses. Que haya tenido que transcurrir un año desde su lanzamiento en tierras niponas.

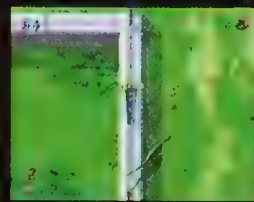


SEGASAUROS REX

Cuando alguien posee una licencia de una película es muy fácil caer en el planteamiento de realizar un juego mediocre y confiar en el nombre del film para que venda. Pero esto por fortuna, es algo que las versiones de **THE LOST WORLD** han evitado por todos los medios. Si en los últimos números de **SUPER JUEGOS** hemos podido comprobar la espectacularidad de las versiones de **32 Bits**, ahora nos toca quitarnos el sombrero ante la de **Mega Drive**, mucho más meritoria si tenemos en cuenta las posibilidades de la máquina. El objetivo del juego es ir realizando las misiones de cada una de

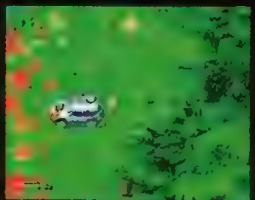
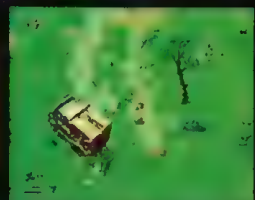


Otra de las grandes bazas de este genial juego es la opción de dos jugadores, en la cual podremos elegir si queremos ayudar a nuestro amigo o fastidiarle todo el rato.



las 23 fases. La perspectiva del juego es en la mayoría de las misiones cenital, y se parece mucho a las versiones de **JP** para **Super Nintendo** y **Amiga** que realizó Ocean. En estas fases nuestros cometidos serán tan variados como proteger un convoy de los ataques de dinos y cazadores, capturar un Estegosaurio, recuperar huevos de Raptor o huir de un T-Rex, todo ello con unos fondos coloristas y muy detallados, que se mezclan con *sprites* normales, animaciones por *Rotoscoping* y *sprites* renderizados. ¿Se puede pedir más?... ¡a este juego sí! Si llega un momento en que nos aburrimos de las 23 fases, aún queda más, ya que, aparte de poder jugar con un amigo, podemos hacerlo contra él. Aquí es donde entra el modo *Battle*, en el que en un escenario reducido, tendremos que matar al contrario. Pero la estrella indudable del juego, son las 4 fases en 3D. En el momento que las ves, te parece que alguien ha cambiado tu **Mega Drive** por una **32 Bits**.

THE PUNISHER



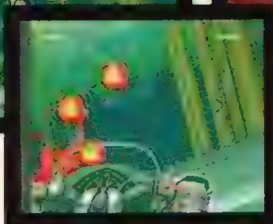
El modo *Battle* es uno de los secretos de este juego, aquí podremos enfrentarnos a nuestros amigos en un duelo a muerte, sin ningún dinosaurio que nos moleste.



MEGA DRIVE

a fondo

● A R C A D E ●

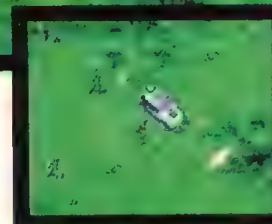
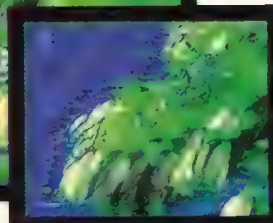
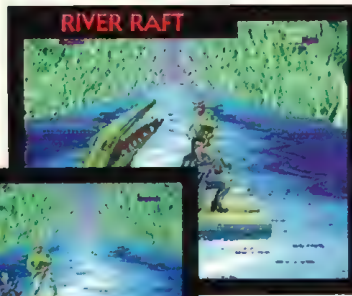
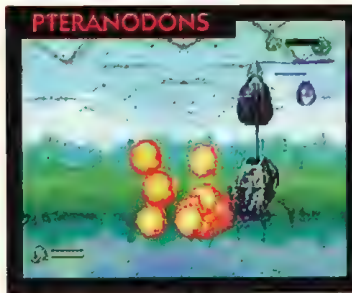


FASES

La variedad y desarrollo de cada una de las misiones, logran que este juego cunda como si fueran diez distintos. Las fases en 3D son un fenómeno visual, y nos dejarán con la boca abierta.



Si los juegos para Mega Drive hubieran sido así siempre, la batalla de los 16 bits habría transcurrido de otra manera.



MEGA	96
WARRIORS	89
VIDEO	90
GAME	94
COMBAT	94
ADVENTURE	94
SHOOTER	94
GLOBAL	94

鳥坂田博信堀雄

茂田幸盛



Para conmemorar el 30 aniversario (1967- 1997) de la creación de Lupin The 3rd a manos del maestro **Monkey Punch**, **Tokio Movie Shinsha** y los desconocidos **Spike** han lanzado al mercado nipón **LUPIN THE 3rd CHRONICLES**, un pack de 2CD's para **Saturn** de obligada adquisición para los fans del ladrón mas famoso del mundo. Con un garaje como escenario central, y la mecánica de un **MYST**, **CHRONICLES** divide los 30 años de historia de este mítico personaje del manga y el animé en cinco bloques bien diferenciados. **Character History** muestra la evolución de Lupin, Jigen, Gemon, la bella Fujiko y el inspector Zenigata a través de diversos videos, de gran calidad gracias al uso del **TrueMotion** (hoy por hoy la mejor herramienta para mostrar imágenes de video en la consola de **Sega**).

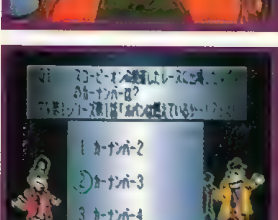
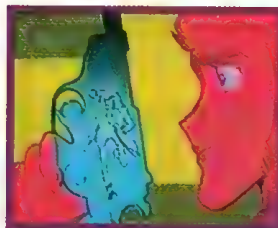
Comic Data Show ofrece un estudio detallado de los 14 volúmenes del manga de **Monkey Punch**.



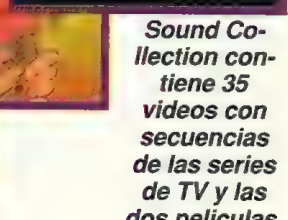
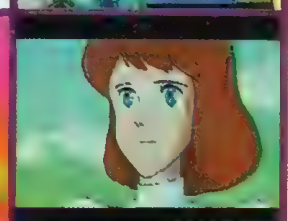
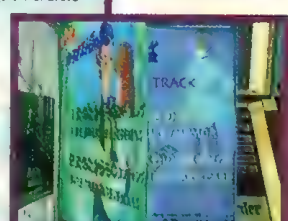
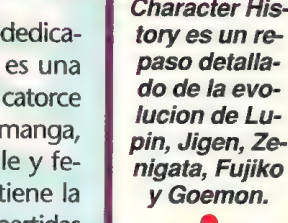
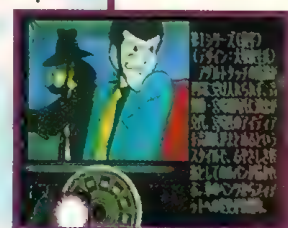
Lupin Library ofrece 889 fichas (entre videos y fotos) sobre objetos, villanos y chicas de la serie.



Character History muestra la evolución de Lupin, Jigen, Gemon, la bella Fujiko y el inspector Zenigata a través de diversos videos, de gran calidad gracias al uso del **TrueMotion** (hoy por hoy la mejor herramienta para mostrar imágenes de video en la consola de **Sega**).



Character History es un repaso detallado de la evolución de Lupin, Jigen, Zenigata, Fujiko y Gemon.



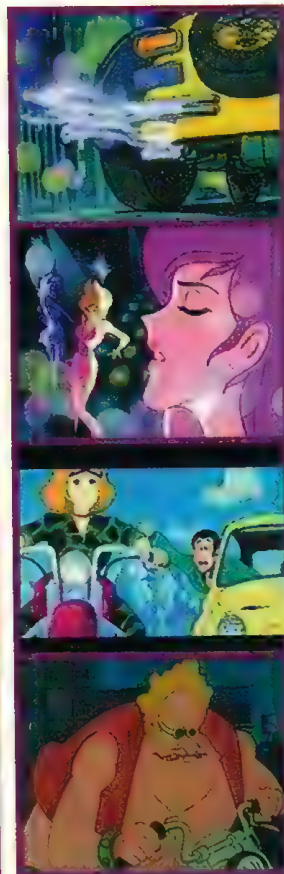
Sound Collection contiene 35 videos con secuencias de las series de TV y las dos películas.



Por primera vez en la historia de esta sección, dejamos los juegos para otros meses para centrarnos en una base de datos, en este caso, el CD doble para Saturn que ha editado Tokio Movie Shinsha con motivo de los treinta años de la aparición del mítico Lupin The 3rd. Todo un repaso exhaustivo a un mito del manga y el animé.

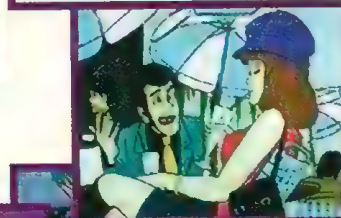
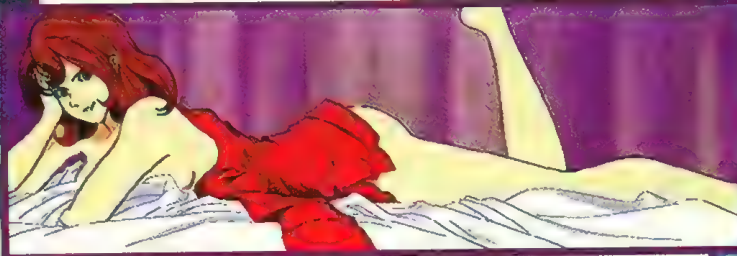
MANGAZONE

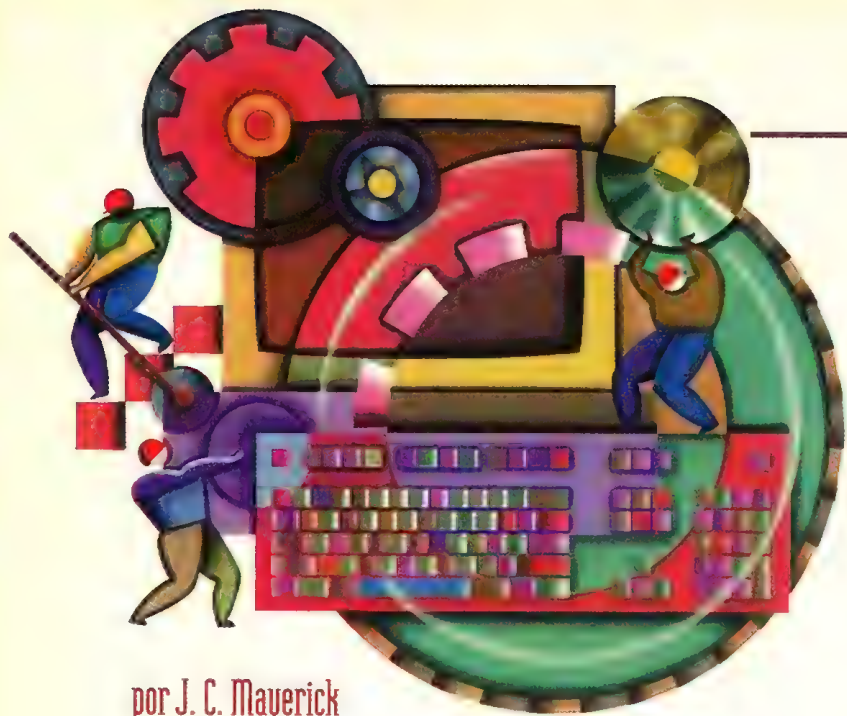
• por NEMESIS •



ramientas de Lupin, los botines de sus robos...) y *Lupin Beauties* (videos y fotos de todas las chicas de las serie). *Maniac Quiz* es un juego test (en perfecto japonés) en el que los fans de Lupin pueden demostrar sus conocimientos contestando con acierto a un sinfín de preguntas. Pero sin duda, la joya de la colección es *Sound Collection*, 35 videos de gran calidad con todas las cabeceras y títulos de crédito tanto de las dos series de TV como de los films *Lupin Vs Clone* y *Castle Of Cagliostro*, una de las mejores películas de animación de todos los tiempos. Un sueño para los amantes del fenómeno Lupin que ocupa todo el segundo CD de este pack-homenaje indispensable en toda colección.

Para aquellos que consigan despegar los ojos de la imagen inferior, arriba THE PUNISHER en Benidorm.





por J. C. Mayerick

El kit de desarrollo de Sony se está abriendo camino a pasos agigantados. Ya en el ECTS pudimos observar la buena disposición de Sony para potenciar la utilización de sus herramientas de programación entre los más jóvenes. Allí nos encontramos con un CD promocional en el que se habían incluido algunos de los mejores trabajos que los miembros de la WEB han creado. Además

pudimos observar una demo de Final Fantasy hecha con la Yaroze simplemente alucinante (aunque no disponible para el público en general). Este mes

os mostramos estas demos de las que os hablamos, a modo de descanso antes de introducirnos de lleno en la programación pura y dura. El mes que viene llegarán los primeros problemas de esta fascinante aventura. Aprenderemos a plantear un proyecto y, lo mejor de todo, plasmarlo en la pantalla de nuestro monitor.



NET YAROZE DEMO CD

3D TUNNEL

Esta primera demo muestra un circuito en 3D al través del cual nos moveremos con una pseudo-nave. Permite además cambiar de resolución, con lo que se aprecian las diferencias existentes entre los distintos modos de pantalla. La suavidad con que el entorno 3D se mueve es una buena muestra de la capacidad 3D de Yaroze. Por lo demás tampoco hay mucho que ver, aunque fijarse en los parámetros que se muestran en pantalla siempre vienen bien.

BREAK 3D



Un perfecto ejemplo en el que se muestra la forma de integrar como textura un fondo 2D dinámico. Es el clásico BREAK-OUT pero con una concepción totalmente innovadora que nos hará perder los nervios en un tiempo muy breve.

CAR GI



No es ninguna maravilla, carece de detección de choques, pero sirve como excelente muestra de lo sencillo que puede llegar a ser el hacer un juego con Yaroze. Utiliza rotaciones para que el giro de los vehículos sea algo más perfecto.

aprende a PROGRAMAR con net yaroze



CLONE



La sencillez es a veces sinónimo de adicción en estado puro. Un *shoot'em-up* 3D en perspectiva subjetiva muy al estilo de leyendas como WOLFENSTEIN, aunque algo mejor técnicamente. Un clásico ya de quienes frecuentamos la WEB de Yaroze.

SOUND TO LIGHT

Aunque *PlayStation* lleva su propio reproductor de CDs de audio, siempre es posible acceder a alguna utilidad *software* que mejore el ya incluido. SOUND TO LIGHT, por ejemplo, es un reproductor algo sobrio, aunque cuenta con la posibilidad de armonizar la música del CD con efectos gráficos que la consola irá generando en tiempo real. No es excesivamente espectacular, aunque cuando menos resultará curioso. No es de lo peor del CD.

CONEMAN



Uno de los miembros más activos de la WEB (que ya apareció en estas páginas) ha diseñado este PAC-MAN en 3D. El resultado final es bastante aceptable, aunque le falta algo de jugabilidad. Habrá que estar atento a lo próximo de Coneman.

FLAG

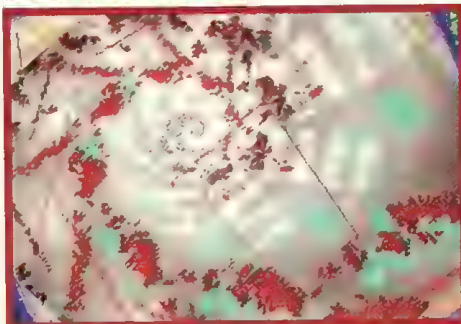
Crear el efecto de una bandera ondeando al viento puede parecer algo excesivamente complicado. Con esta *demo* se podrá observar con detalle los distintos pasos a seguir para lograr semejante efecto. Para ello no habrá más que modificar con la ayuda del *pad* los distintos parámetros que entran en juego. Servirá además como un magnífico ejercicio para aprender a plantear en un futuro el modo de desarrollar efectos gráficos semejantes.

ENGINE 6



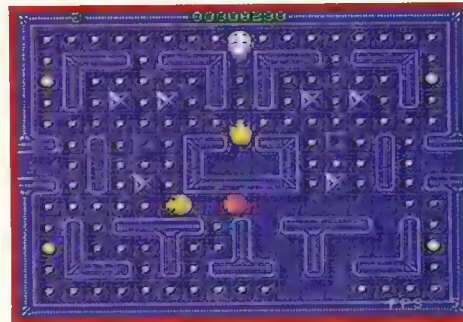
Esta estupenda *demo* pone de relieve la posibilidad de crear materiales complejos en los que la luz juega un papel importante. Un increíble robot metalizado que bien podría haber sido el protagonista de un videojuego comercial.

FEEDBACK



Demo tipo *Amiga* de esas que no aportan nada pero que resultan algo vistosas. Demuestra los interesantes efectos que se logran cuando se entremezclan rotaciones con gráficos y, sobre todo, cuando no se borra el *frame buffer*.

MANIC X

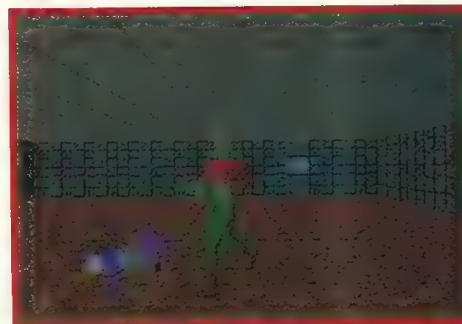


Uersión moderna y en 2D del clásico PAC-MAN, aunque con unos gráficos que a muchos recordará al clásico MADMIX GAME. Tiene la pinta de estar acabado, con distintos niveles de juego, por lo que resultará incluso agradable de jugar.

SNAVE

La facilidad de *PlayStation* para gestionar todo tipo de entornos en 3D hace que resulte sencillo crear *shoot'em-up* en 3D como este SNAVE. Aunque no está muy desarrollado, muestra los buenos resultados que una conjunción de *engine* 3D y *sprites* 2D puede proporcionar. De cualquier forma es necesario recordar que, en ciertas ocasiones, un buen polígono puede resultar mucho más efectivo que un *sprite*. Sobre todo en determinados campos.

HJFX



La anécdota del CD es este HJFX, una *demo* realmente mala que para nada hablará bien de las posibilidades de la Yaroze. Escenarios pésimos, movimientos muy bruscos y personajes de risa. Un desprestigio para el *kit* de desarrollo de Sony.

A PIE DE PISTA

EN EL GENERO DEPORTIVO LA CONSOLA ESTRELLA DE SEGA ESTA PERDIENDO TERRENO CON RESPECTO A LOS 32 BITS DE SONY. PRUEBA DE ELLO ES QUE MIENTRAS LOS USUARIOS DE PLAYSTATION HAN DISFRUTADO CON 14 SIMULADORES DE FUTBOL, LOS DE SATURN HAN TENIDO QUE CONFORMARSE CON LA MITAD. SIN EMBARGO, EN OTRAS DISCIPLINAS DEPORTIVAS NO EXISTEN TANTAS DIFERENCIAS. ESTE ES EL CASO DEL BALONCESTO (8 JUEGOS DE PSX POR 6 DE SATURN), Y DEL HOCKEY SOBRE HIELO (4 PROGRAMAS DE PSX POR 3 DE SATURN). PARA MANTENER EL EQUILIBRIO, Y ANTICIPANDOSE A LA OLEADA DE SIMULADORES DEPORTIVOS LANZADOS A PRINCIPIOS DE TEMPORADA, SEGA HA DECIDIDO CONTRAATACAR EN LAS DOS ULTIMAS DISCIPLINAS MENCIONADAS.

• J. ITURRIOZ •



La saga de ALL STAR HOCKEY sólo cuenta con un antecedente. Además, se trata de una serie creada expresamente para Saturn, que contó con el anecdótico honor de

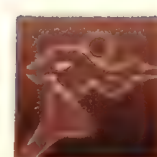
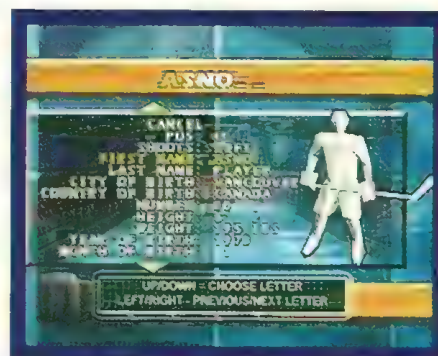
ser el primer simulador de hockey sobre hielo que apareció para cualquier consola de 32 bits. La excesiva lentitud en los desplazamientos de los jugadores en la primera entrega ha sido mejorada, lo

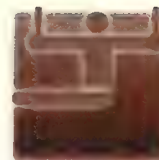
ALL STAR HOCKEY '98

SATURN ■ CD ROM

que supone un apreciable aumento de la jugabilidad. Por lo demás, hay que destacar las impresionantes imágenes que pueden obtenerse a través de las repeticiones, siendo posi-

ble lograr espectaculares primeros planos. La actualización de plantillas de la NHL es acompañada por la aparición de selecciones nacionales, incluida la española, y por una impresionante base de





La saga iniciada con NBA ACTION '94 para Mega Drive está a punto de recibir su cuarta entrega. En esta trayectoria, NBA ACTION '98

NBA ACTION 98

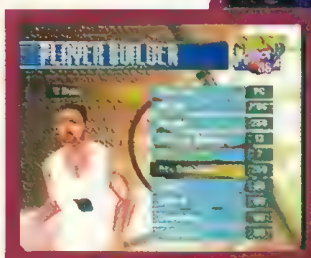
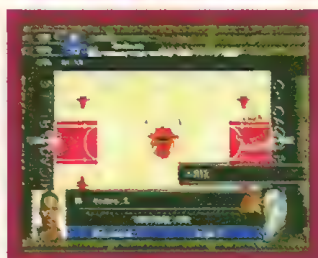
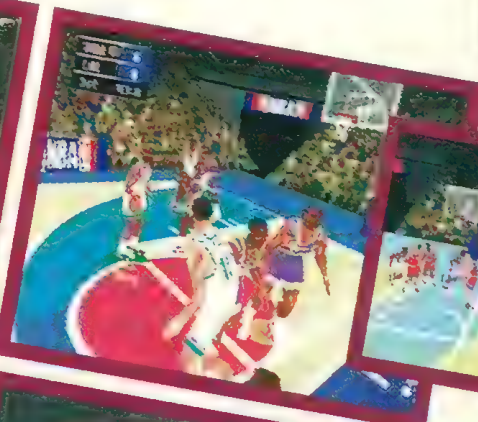
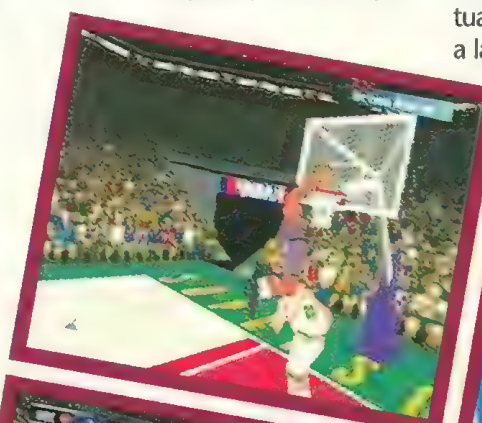
SATURN ■ CD ROM

es el segundo compacto de la serie en formato Saturn. El nuevo juego mejora la definición gráfica de los jugadores, aumentando la velocidad en sus desplazamientos. Este aspecto constituye una de las novedades, solventando el principal defecto de la primera parte. El apartado visual se completa por una impre-

sionante oferta visual en la que pueden elegirse cámaras isométricas, reales, laterales y aéreas, con diferentes planos. El control de los jugadores

también ha sido retocado, incorporándose dos indicadores de energía (uno general y otro extra) del jugador manejado. El completo editor, con más de diez rostros a elegir y 250 puntos a repartir entre sus características técnicas, es otro de los apartados que merece ser reseñado. Como es lógico no falta la actualización de plantillas en un programa a la altura de los mejores en su género.

datos de la pasada temporada. La posibilidad de que hasta 8 jugadores participen de forma simultánea pone la guinda en la nueva aventura de Sega que, como hemos dicho antes, viene a rellenar el hueco que se estaba formando en cuanto a simuladores deportivos. Esperemos que pronto dispongamos de nuevas propuestas para esta consola.



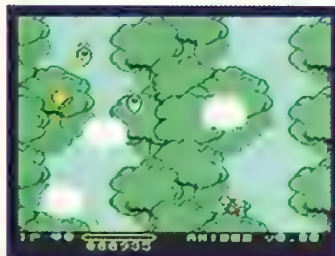
AMIGMANIA

Coordinado por

THE PUNISHER

AMIBEE, UN GRAN JUEGO CON AIRES DE CLASICO

Hace unos meses dimos cuenta de VARIDIAM, un curioso proyecto basado en el GUN-DAM de *Super Nintendo* que estaba siendo programado en Perú por Mr Byte. El último objetivo de este muchacho es convertir a *Amiga* el famoso POP & TWINBEE que Konami realizo para *MSX* y *PC Engine*. El juego es un matamarcianos con grandes toques humorísticos que os recordará bastante a PARODIUS y que cuenta con



los mismos gráficos de la versión de *PC Engine*, pero mejorados para *Amiga* con más colores, detalles, brillo e incluso *antialiasing*. Aún queda bastante tiempo para que este arcade este acabado, pero de momento tiene muy buena pinta. Os tendremos informados de su desarrollo.

G L O O M 3

EL MEJOR SHOOT-EM-UP REGRESA AL AMIGA



GLOOM fue uno de los primeros en mostrarnos que en *Amiga* era posible realizar un DOOM con toda la jugabilidad y diversión del original. Después vino GLOOM DeLUXE que mejoraba los gráficos de su antecesor y añadía algunos niveles nuevos. Transcurridos unos meses hemos podido probar la demo de GLOOM 3 o ZOMBIE GLOOM, y os podemos asegurar que sigue tan divertido como su antecesor. Como su nombre indica, los enemigos son zombies, fantasmas y todo tipo de entes sobrenaturales. El juego estará disponible en los próximos meses, os daremos cuenta de ello.

TOP CAPCOM

PANG

TWILIGHT • A500

94

GHOST & GOBLINS

ELITE • A500

93

COMMANDO

ELITE • A500

90

GHOULS & GHOST

SOFTWARE CREATIONS • A500

89

S.S.F. II TURBO

FREESTYLE • A1200, CD32

86

NOVEDADES



819

THE STRANGERS

Vulcan Software sigue trayéndonos grandes juegos para nuestro ordenador. En esta ocasión es STRANGERS, un tributo a RENEGADE que veremos el próximo mes.

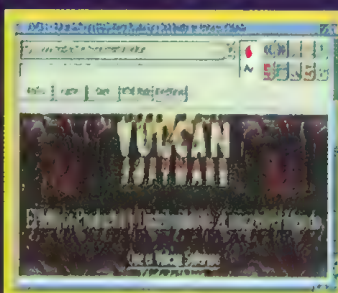


812

FLYIN' HIGH

Posiblemente el juego de conducción más impresionante de los últimos tiempos, aunque su extraño control le hace perder bastantes puntos en la valoración global.

UTILIDAD DEL MES



WEB 3.0

A la espera de una nueva versión de IBROWSE, Amitrix se adelanta con esta nueva versión de su popular navegador, con grandes ventajas sobre su competencia.

¿Alguien quiere ver juegos novedosos e increíbles? Pues estáis en el lugar indicado, en la sección preferida de los Amigeros de habla hispana. AMIGAMANIA se ha convertido en el último reducto de los usuarios latinos de Amiga. Si tenéis dudas no dejéis de escribirnos por E-Mail.

NOTICIAS



HARD TARGET

A PUNTA DE PISTOLA CON VULCAN SOFTWARE

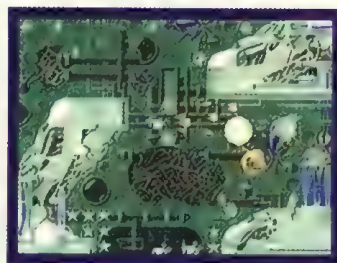
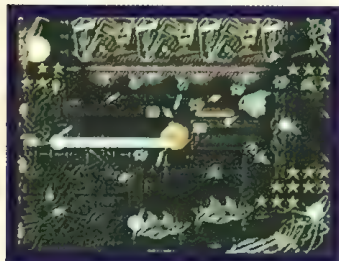


El mes pasado Vulcan Software nos anunció que iba a realizar un clónico de VIRTUA COP para Amiga, algo realmente increíble. Pero nuestra opinión ha cambiado al ver estas pantallas.

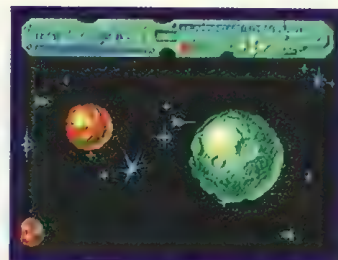
Para agilizar la velocidad del juego se han sustituido los enemigos vectoriales por sprites renderizados, de manera que sólo los fondos están formados por vectores. Infórmate en la Web de Vulcan España en www.readysoft.es/home/rmonton/vulcan.

UN SHOOT-EM-UP AL ESTILO DE LOS CLASICOS

Paseando por Aminet hemos encontrado una demo de TRAUMA, un nuevo matamarcianos que promete darnos grandes dosis de diversión lúdica. Los que hayáis observado



las pantallas os habréis dado cuenta de que el juego se parece mucho a R-TYPE, sólo que con unos gráficos bastante mejorados. Este arcade incluirá opciones para dos jugadores simultáneos, distintas armas, decorados, sprites renderizados y gigantescos enemigos. Todo un acontecimiento para los amantes de los clásicos.

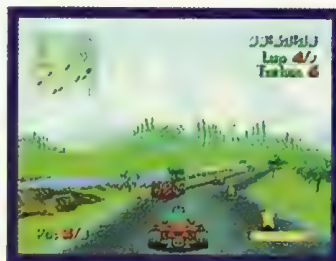


UNA BATALLA MAS ALLA DEL PLANETA TIERRA

Los que se pasaron horas y horas enganchados a SCORCHED TANKS, tienen la oportunidad de seguir la diversión con GRAVITY FIGHT, una versión especial de este juego. Tal y como desvela el nombre, en esta ocasión manejaremos a un grupo de naves que deberá eliminar al contrario, y para ello controlaremos la fuerza e inclinación de las balas.

OTRO JUEGO PERDIDO POR FIN VE LA LUZ

STREET RACER, el divertido arcade de conducción de Vivid Image, por fin estará disponible en las tiendas de la mano de Guildhall Leisure y Epic Marketing. El juego es bastante similar a las otras versiones, y estará disponible en disco y CD-Rom, versión que contará con una divertida intro en dibujos animados. Una gran oportunidad de diversión.



ON ESCAPEE

UN JUEGO QUE DARA QUE HABLAR

Meses atrás os mostramos las primeras pantallas de esta producción de Invictus Team, y ahora, habiendo jugado ya a la demo, os podemos adelantar que estamos ante uno de los mejores juegos que han aparecido para Amiga en los últimos tiempos.

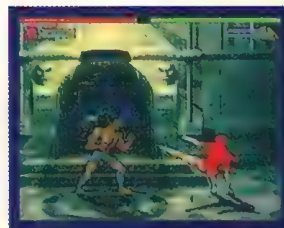
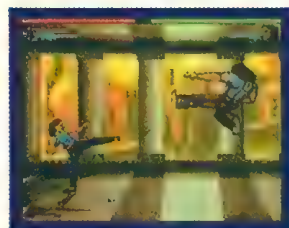


ONESCAPEE es una aventura que mezcla los elementos de ANOTHER WORLD y FLASHBACK creando un juego único en su estilo. Fondos impresionantes, efectos de luz y el mejor rotoscoping que hemos visto hasta la fecha son algunas de sus bazas. Sadennes Software será la encargada de su distribución en todo el mundo, y podréis comprarlo a través de Internet. Un placer reservado a los usuarios poseedores de CD-ROM.

AMIGMANIA

AMIGA REVIEW

CAPITAL PUNISHMENT



Hace muchos meses que queríamos pasar por la piedra a este colosal beat 'em-up, pero su excesiva dificultad hacia imposible que superáramos más de dos combates seguidos. Gracias a un trainer proporcionado por sus programadores, por fin lo logramos, y aquí está la review. Técnicamente, CAPITAL PUNISHMENT es uno de los arcades de lucha más impresionantes que hemos visto en Amiga. La impecable realización de todas las animaciones, y la diversidad de golpes y escenarios unidos a increíbles efectos gráficos le hacen merecedor de una nota sobresaliente en este apartado. El sonido también se ha cuidado al máximo, y tanto las mú-

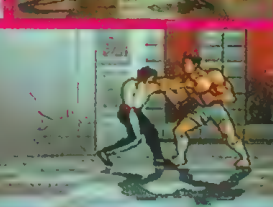
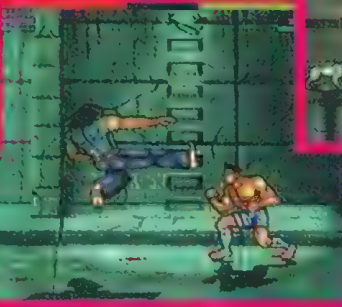
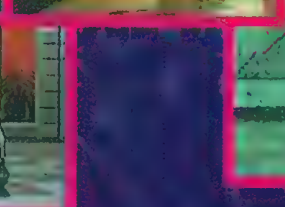
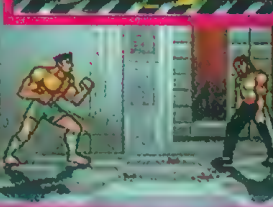
sicas como los efectos son muy buenos. CP cuenta con cuatro modos distintos de juego, que pueden entretenernos durante horas. ¿Cuáles son las carencias del juego? Pues son dos y hay que tenerlas muy en cuenta. En primer lugar, la variedad de luchadores brilla por su ausencia, y ninguno de los cuatro tiene la menor gracia. Esto sería un problema salvable si no fuera por la dificultad del juego, tan alta que roza la injugabilidad. Os garantizamos que jugaréis con él mucho tiempo, si es que no os cansáis de no superar jamás a los primeros enemigos. Es posible que si llegáis a controlar los movimientos de los luchadores incluso lleguéis a hacer algún fatality.



AGA	WORK BENCH	3.0
	Nº DISCOS	4
	RAM	256K
	INSTALABLE	SI

95	GRAFICOS
91	SONIDO
89	MUSICA
79	JUGABILIDAD
80	

Si crees que dominas a la perfección los arcades de lucha y que todos son muy fáciles, intenta con CAPITAL PUNISHMENT, un beat 'em-up que se te resiste al máximo Doc.



EL MEJOR JUEGO DE PLATAFORMAS 3D PARA TU PLAYSTATION

**Cómpralo
en tu**

CENTRO

MAIL
www.centromail.es

Croc

Guía a Croc en un viaje a través
de un mundo maravillosamente
renderizado en 3D,
sobre un entorno de total libertad.
Con seis mundos diferentes por
explorar, incluyendo volcanes,
bosques, glaciares
y cavernas submarinas.
50 niveles, 50 enemigos diferentes
y una docena de jefes de nivel
que le mantendrán ocupado.



**7.490
PTAS**



- ALAVA**
Vitoria-Gasteiz
C/ Manuel Iradier, 3 ☎ 13 78 24
- ALICANTE**
Alicante C/ Padre Marín, 24 ☎ 514 39 98
Benidorm Av. de los Limones, Edif. Fuster-Jupiter ☎ 681 31 00
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ☎ 6546 79 59
- ALMERÍA**
Almería Av. de La Estación, 26 ☎ 26 00 43
- ASTURIAS**
Gijón Av. de La Constitución, 8 ☎ 534 37 11
- BARCELONA**
Barcelona
• C/ Pau Gians, 97 ☎ 412 63 10
• C/ Girones - Av. Diagonal, 280 ☎ 486 00 64
• C/ Santos, 17 ☎ 296 69 23
Badalona
• C/ Diagonal, 12 ☎ 464 46 97
Manresa C/ Anger Guzmán, 11 ☎ 872 10 94
Mataró C/ San Cristóbal, 13 ☎ 790 22 78
Sabadell C/ Fladors, 26 D ☎ 713 61 16
- BURGOS**
Burgos C.C. de Burgos, 1 ☎ 22 27 17
- CORDOBA**
Córdoba Marqués de Villaverde, 1 ☎ 21 11 11
- GIRONA**
Girona C/ Joan Puig, 1 ☎ 21 11 11
- GRANADA**
Granada C/ Martínez Campos, 11 ☎ 26 69 54
- HUESCA**
Huesca C/ Argensola, 2 ☎ 23 04 04
- JAEN**
Jaén Paseo Maza, 7 ☎ 25 82 10
- LA CORUÑA**
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ☎ 14 31 11
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracedo, 13 ☎ 59 92 88
- LAS PALMAS DE GRAN CANARIA**
Las Palmas de GC
C/ Presidente Alvear, 3 ☎ 22 11 11
- MADRID**
Madrid
• P. Santa María de la Cabeza, 1 ☎ 27 82 25
• C/ Montero, 32 ☎ 522 49 71
• C/ La Vaguada, 12 ☎ 83 43 22
Alcalá de Henares C/ Nueva, 1 ☎ 880 26 92
Alcobendas C/ La Castellana, 11 ☎ 652 03 87
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ☎ 62 20
Móstoles P. de la Torre, 1 ☎ 617 11 15
- MÁLAGA**
Málaga C/ Alameda, 4 ☎ 261 52 92
Fuengirola C/ Jesús Santos Rem, 4 ☎ 246 38 00
- MÁLAGA**
Málaga C/ P. de la Torre, 1 ☎ 72 00 71
C/ P. de la Torre, 1 ☎ 40 55 73
- NAVARRA**
Pamplona
• C/ Pintor Asarta, 7 ☎ 27 18 06
- PONTEVEDRA**
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ☎ 22 09 39
- SALAMANCA**
Salamanca C/ Toro, 84 ☎ 26 16 81
- SEGOVIA**
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ☎ 46 34 62
- SEVILLA**
Sevilla C.C. Los Arcos - Av. Andalucía ☎ 467 52 23
- STA. CRUZ DE TENERIFE**
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ☎ 29 30 83
- VALENCIA**
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ☎ 380 42 37
• C.C. El Saler, Local 32, A - El Saler ☎ 333 96 19
- VALLADOLID**
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ☎ 22 18 28
- VIZCAYA**
Bilbao Pza. Arriabar, 4 ☎ 410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 1 ☎ 464 97 03
- ZARAGOZA**
Zaragoza
• P. Independencia, 24-26, Loc. 100 ☎ 76 21 82 71
• C/ Antonio Sangenis, 6 ☎ 976 53 61 66
- ARGENTINA**
Buenos Aires San José, 525 ☎ 371 13 18

PRÓXIMA APERTURA:

- Parque Corredor Torrejón - MADRID
- C.C. Borgo Centro Las Rozas - MADRID
- MURCIA

Haz tus pedidos en el teléfono:

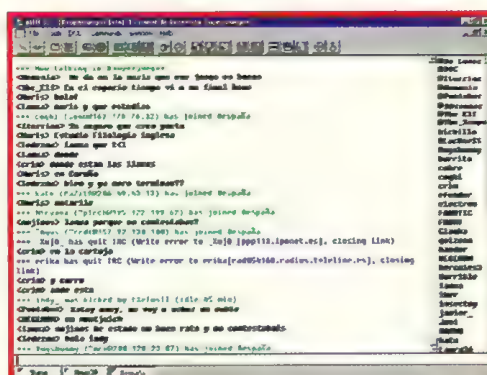
902 17 18 19

También por Fax: (91) 380 34 49, o por e-mail: pedidos@centromail.es

Te lo enviamos a tu domicilio. Gastos de envío por Correo: España 400 pta. U.E 1.000 ptas.
SEUR Por Transporte Urgente: España Peninsular 750 pta. Baleares 1.000 ptas.

Con las maletas ya preparadas para largarme unos días al caribe (chinchu rabia), aquí estoy más contento que nunca dispuesto a responder a todo lo que me queráis preguntar. Os recuerdo que falta muy poco para Navidad, y que ya deberíais empezar a hacer vuestra preselección de objetivos de compra. **Escribidme a SUPER JUEGOS, Calle O'Donnell 12, 28009 MADRID. Y como siempre, no os olvidéis poner en una esquina del sobre THE SCOPE.**

PREGUNTAS DEL MES



Me han llegado muchas cartas preguntándome qué es eso del canal de IRC #superjuegos. Se trata de un canal de conversación en tiempo real de Internet que

hemos registrado para vosotros, y en el que podréis hablar directamente con los redactores de esta revista, hablar de videojuegos con todos los conectados y consultar las dudas que tengas. Para acceder a este canal sólo necesitas un programa específicos de Internet Relay Chat, que son el Mirc en PC, Ircle en Macintosh o Amirc en Amiga. Puedes encontrarlos fácilmente en la red (utiliza el Yahoo), y son shareware. Una vez que lo tengas entra en un servidor de Undernet (ejem. irc.pi.net) y entra en #superjuegos.

RESIDENT DE SATURN

Hola, soy un orgulloso poseedor de una Saturn, y estoy preocupado por la falta de juegos en el E3 de Atlanta para mi consola.

- 1) ¿Qué tal está el RESIDENT EVIL de Saturn? ¿Es mejor que el de PlayStation?
- 2) Dime lo bueno y lo malo de estos juegos: FIGHTERS MEGA-



MIX, MANX TT y WIPEOUT XL.

- 3) Tengo un catálogo de juegos de Saturn, y en él se anuncia el lanzamiento de juegos como MORTAL KOMBAT TRILOGY, ¿es esto cierto?
- 4) He leído que TOMB RAIDER 2 será exclusivo para PSX, ¿es imposible que se haga para Saturn?
- 5) ¿Saldrán VIRTUA STRIKER y VIRTUA STRIKER 2?
- 6) ¿Qué juegos de lucha saldrán para Saturn? ¿VIRTUA FIGHTER 3 es tan espectacular como parece?
- 7) ¿Se pueden conseguir los mismos gráficos 3D en Saturn que en PSX?

Fernando Falcón, Madrid

Es cierto que la oferta de PSX es más completa y amplia que la de Saturn, pero eso no quiere decir que te vayas a quedar sin juegos.

- 1) Tiene novedades que no incorporaba la versión de PSX, pero globalmente es muy similar. La merma en calidad gráfica la suplen las novedades antes mencionadas, entre ellas dos Tyrant.
- 2) FIGHTERS MEGAMIX tiene un montón de luchadores de diferentes juegos de Sega pero carece la calidad de VIRTUA FIGHTER 2; MANX TT es muy ju-

gable, pero gráficamente se queda lejos de SEGA RALLY (todavía no superado por nadie); WIPEOUT XL es tan divertido como el de PlayStation y, dentro de lo malo, le faltan las transparencias de PSX y tiene algún polígono saltarín.

- 3) Sí, de hecho ya se está anunciando.
- 4) Corre un rumor de que Sony firmó un acuerdo con Core para que TOMB RAIDER 2 de Saturn no saliera hasta pasado un año del de PSX.
- 5) En principio se dijo que sí iba a salir el primero, pero no tenemos noticias.
- 6) KING OF FIGHTERS 97, VIRTUA FIGHTER 3, X-MEN VS. STREET FIGHTER, DARKSTALKERS 3, MARVEL SUPERHEROES... Vete a un salón recreativo y podrás comprobar que es impresionante.
- 7) Pues no, y pruebas tenéis sobre todo en juegos que han salido para las dos.



BUSCANDO A LARA



Hola Scope, leemos siempre **SUPER JUEGOS**, tenemos una **Master System**, una **Snes**, una **Saturn** con 8 juegos, una **N64** con 3, un **Pentium 160** y estas son nuestras preguntas:

- 1) ¿Podrías descensurar la foto de la revista de Agosto de **Lara Croft**?
- 2) ¿Cuál es mejor, **TUROC** o **DOOM 64**?
- 3) ¿El **STARWING** de **N64** será igual que el de **Snes**?
- 4) ¿**SONIC R** será mejor que **MARIO KART**?
- ¿Quién es esa tal **Emmy**?
- 5) **SUPERMAN 64**, ¿será estilo **MARIO 64** o **NIGHTS**?
- 6) ¿Ralentiza el **QUAKE** de **Saturn**?
- 7) ¿Saldrá el **RAGE RACER 3**? ¿Y alguno de **DRAGON BALL**?

Un saludo para todos y a ver si hacéis la sección más larga.

Daniel Caselles y Vicente Pina,
Orihuela (Alicante)

La verdad es que tenéis un arsenal de soportes imponente: 1) Pues creo que no sería lo correcto.

- 2) **TUROC** me gusta mucho más.
- 3) Lo puedes comprobar en este mismo número. Ah!, se llama **LYLAT WARS** (no me preguntes por qué este nombre).
- 4) Son diferentes. **SONIC R** es mucho más variado, no es sólo la carrera. **Emmy** es la novia de **Sonic**, y ya la pudimos ver en el **SONIC DRIFT** de **Game Gear**.
- 5) No lo sé con seguridad, pero por las pantallas que he visto, me parece que tendrá algo de ambos.
- 6) La **beta** que tenemos se mueve bien.
- 7) Primero tendría que salir el 2. Si te refieres a una cuarta continuación de la saga **RIDGE RACER**, de momento no ha salido nada ni en recreativa. Sí, sale uno de **PSX** que se llama **DRAGON BALL FINAL BOUT**, y como siempre es de lucha.

EL TERMOMETRO

CALIENTE:

- **ABE'S ODDYSEE**, un maravilloso juego para quitarse el sombrero

TEMPLADO:

- La lentitud en llegar juegos a **Nintendo 64**.

FRIO:

- La fecha de lanzamiento de **TEKKEN 3** sigue siendo una incógnita.



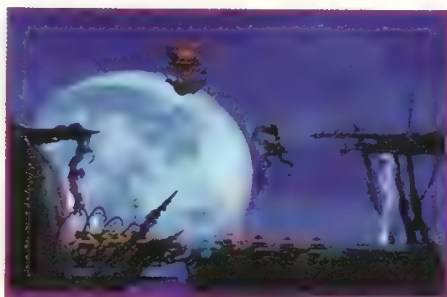
SATURNINO CONVENCIDO

A ver si puedes aclararme mis dudas:

- 1) ¿Para cuándo en **Saturn** el juego de **Psygnosis LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS**?
- 2) ¿Es seguro que el **Net Link** de **Saturn** no saldrá en **España**?
- 3) ¿Qué juegos te gustan más, los de **Saturn** o los de **PSX**?
- 4) ¿Por qué son más caros los juegos de **Saturn** que los de **PSX**?
- 5) ¿Para Navidad bajarán los precios de los juegos de **Saturn**?
- 6) Para terminar, desearía mandar un mensaje a los que «critican» a **Saturn** diciendo que es menos potente que **PSX**. Por fin se demostrará con **SONIC R** o **PANZER DRAGON SAGA** lo que es capaz de hacer esta consola con ganas.

Jacobo García Blanco, Marbella

Como andamos Jacobo. 1) Parece ser que no va a salir de momento. 2) En este mundillo jamás se puede asegurar nada, pero yo me jugaría la nariz de **Nemesis** a que jamás saldrá aquí. Por cierto, no cometes el error de



comprarlo de importación, ya que sin un servidor de **Internet** especialmente preparado, ese aparato no vale para nada.

3) En ambas consolas tengo juegos a los que he dedicado muchas horas. En tiempo quizá el CD que más horas ha pasado delante de mí es el **WORMS** de **Saturn**, pero mi favorito actualmente es el **ABE'S ODDYSEE** de **PSX**. Eso sí, en cuanto a catálogo **PSX** tiene más que ofrecer.

4) Por varias razones: los *royalties* que se pagan a compañías, gastos de producción, el hecho de que al venderse menos que los de **PSX** hay que sacarlos más caros para amortizar su lanzamiento...

5) De las novedades no creo.

6) En eso estoy de acuerdo contigo. A **Saturn** la han desprestigiado muchos programadores, o bien vaguetes o bien incompetentes, que no han sabido o podido ofrecer a los usuarios juegos con la calidad gráfica que esta consola es capaz de ofertar.





La red interactiva que pondrá a cada uno en su sitio.
Sólo para los más valientes.

InterNECIO

Si tienes lo que hay que tener, no lo dudes un instante

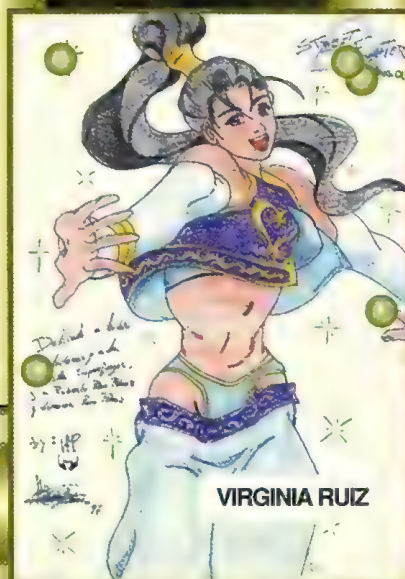
¡CONECTATE!



LAURA PEREZ

Con los calores veraniegos todavía presentes, y como único refrigerio la bandera de vuestra novia, este mes vuelvo a molestaros de nuevo con mi presencia en esta revista. Debido a las numerosas cartas y el consiguiente aumento de los Goffomensajes, sólo dos consultorios este mes. Os fastidiáis.

SUPERGOLFO



VIRGINIA RUIZ

SECCION DE CONTACTOS

Hola Supergolfo, soy tu admirador número 1.5. Es el segundo mes consecutivo que te escribo con este apodo. ¿Verdad que te gusta? Suena muy pexico. Por cierto, dime que te gusta más, que te escriban con apodoso y con nombres reales. Pretendo llegar alto en esta sección, así que contestame:

1) En inglés, punish quiere decir castigar. ¿Con qué os castiga The Punisher, con su increíble olor a Tarzán o con sus bocadillos de alubias pintas con mayonesa y queso de cabrales?

2) ¿Cómo aparece tanto en los anuncios de Central Lechera Asturiana?

3) ¿Es verdad que los de Disney se inspiraron en el sobaco de The Punisher para crear los decorados de El Rey León?

4) Me contaron que cuando tenía la regla la madre del Scope, la leprosa, le salían cachos de puerca. Confírmame eso.

5) ¿Qué pasó con lo de las camisetas?

6) Desde que mi novia Begonia se fue a Madrid, estoy interesado en Cristina de Soria, que apareció en el número 63. Escríbeme omemoros, cariño.

7) Ordena de mayor a menor belleza: Supergolfo, The Scope, The Elf, The Punisher, Mayerick, Doc, Nemesis, R.Dreamer, De Lucar, Chip & Ce y vuestro Director de Arte.

8) ¿Cuándo te veremos comentar juegos como el resto de tus escla... esto compañeros?

PD: Te espero Cristina. Hagámos que de escribiémos a esta sección pasemos a hacer locuras.

Elcabezade...donado, Vigo

Nunca un apodo fue tan descriptivo. Te felicito, ya que exceptuando El Almorrana Cronica Verde no había ninguno que tuviera tanto que ver con tu físico. Si, me gusta, ya te lo he dicho. Respecto a firmar con apodoso o con nombre verdadero... sinceramente me da igual, aunque para las chicas prefiero nombre real con teléfono incluido y foto en bikini. Pasemos a contestar tus impertinentes cuestiones.

1) Nos castiga con muchas cosas. Con sus gritos, sus alabanzas a su Amiga, su dulce de leche traído directamente de Paraguay, sus restos pilosos (ha enmoquetado toda la redacción) y muchas cosas más. Sin embargo apuesto a que Rulfo es mucho mejor que tú, ya que aunque nos metamos con él vale su peso en oro (algo así como todo el que atesora el Banco de España).

2) Pues te equivocas, donde aparece es en el anuncio de Lila Pause, con su famoso jersey morado. En el de la Central Lechera Asturiana apareces tú persiguiendo a Begonia.

Si hombre, aquel día que os ordeñasteis mutuamente.

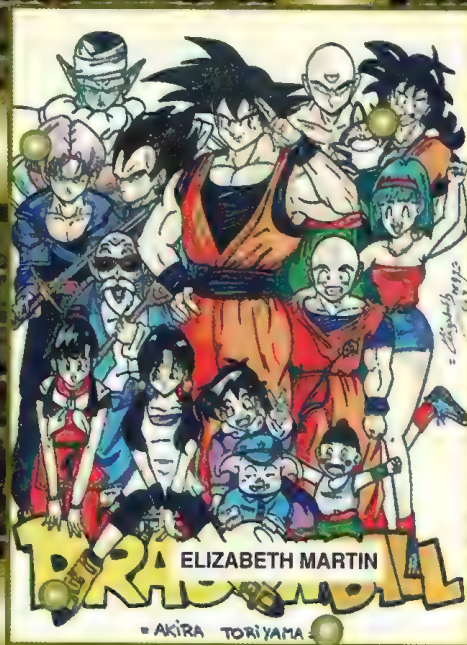
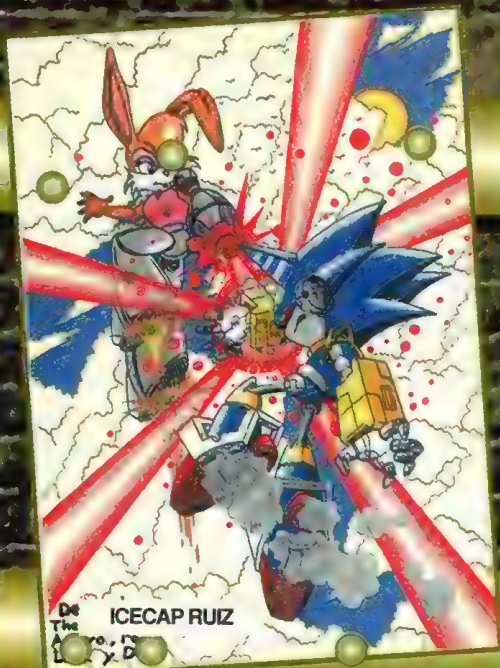
3) El sobaco de The Punisher no pudo inspirar esa película porque, si la has visto, recuerda que había claros y zonas rocosas. En cambio, Gofias en la niebla si que tuvo muchas conexiones con su sobaco. Otras películas que se inspiraron en el fueron Hair, El Bosque Animado, Grease, El Silencio de los Conpelos, La Mujer del Peluquero, Pelos de Paja, El Impelo Contracasma, Casper, El Vello Durmiente, El Bueno, el Pelo y Malo; mitológicas como Cabello de Troya o La Guerra del Peloponeso; las protagonizadas por Vello Lugo-si y Pelo Picapietra; comics como Capilar America y muchas otras películas inspiradas en obras de Shakespelare, Pelope de Vega, etc... Todo esto sin contar que fue el principal productor del célebre consultorio de Melena Francis.

4) Me imagino que te lo contó tu madre que recogía basuras de los cubos de al lado de su casa para prepararlos la cena. Sin embargo no estaba en lo cierto, ya que se debió confundir con algún resto del laboratorio que experimentaba con roedores situado en el piso de arriba. No te preocupes, son digestivas.

5) Pues aquí estoy yo peleando para ver si las consigo... Que mi anterior maquetador, Alfonso Vinuesa, contrajera la peste «dameargo» (una variante muy extraña de la común que le convirtió en un yuppy con deportivo incluido), ha llevado al traste de momento mis planes.

6) Si piensas que voy a convertir esto en una sección de contactos, vas listo. Tu novia vino a Madrid, mas concretamente a mis brazos, tratando de huir de tu alitosis, pero eso no es excusa para que te intentes ligar a mis fans.

7) Difícil, pero déjame primero que los divida por especie. Entre los nacidos de hembra humana, el más guapo soy yo. Ya en el siguiente grupo, entre los nacidos de cualquier mamífero fértil, exceptuando claro esta la hembra humana, de mas a menos guapo pondría a The Scope, The Elf y De Lucar (el orden no importa, porque tienen menos vida sexual que los astronautas del Mir). Entre los no nacidos, es decir, los que surgieron con mecanismos parecidos al plástico, metacrilato o PVC, están el inanimado Chip & Ce y el St. Andrews Mayerick. Por último, y ya entrando en la materia de los clónicos, tenemos a R. Dreamer (don de El Quijote) Doc (donado de una mosca cojonera rape-ro), Nemesis (clon de su propia nariz), el Director de Arte (clon de Carpanta) y The Punisher (clon de clon de clon de una ánfora griega cruzada con un armadillo adulto). Hala, ya está bien. Y no insistas, porque Cristina ya tiene su golfo. Sigue con tu alemanita.



SULTORIO interNECIO

VUELVE CRISTINA LA DE LA LETRINA

¡Qué! *Supergolito*, lamenta escribirte con ocho meses de retraso. Respecto a lo que me dijiste, me gustaría decirte que me agrada nada, porque me trataste como una obsesa sexual. Me dijiste que tenía problemas con el sexo opuesto (lo cual no es cierto, créame). Cuando escribí esa carta estaba interpretando un pipel, y tú estás interpretando otro ya que me imagino que en la vida real no te comportas así. Por tanto, sobre ese tema idiota en tu respuesta. Aclarado el tema, te envío unas preguntas que reconozco no tienen mucho interés.

1) ¿Hay alguien que no te mire con malos ojos en la redacción?

2) ¿Por qué te molesta que te confundan con Mr. Bean por lo alto?

3) ¿Cómo es tu chica ideal?

4) ¿Que me puedes decir sobre el tal De Lucar que trabaja contigo?

5) ¿Te has ido de marcha con algún compañero de SJ?

6) ¿En qué currarías si se te acabara el chollo de SJ?

7) ¿Que fue lo que más te sorprendió en tu último análisis de sangre?

8) Esa sección nueva tuya, el basurero, ¿será en la que hablaras de tus ligues?

9) ¿Por qué pides fotos a la gente cuando tú, la única que has enseñado en la revista estás tapado con un gorro del Barça, pantalones y gafas de sol cobardes?

10) ¿Tienes consola? ¿Te gustan los juegos tipo MORTAL KOMBAT?

11) ¿Eres de los que te gusta armar bulla en los campos de fútbol?

12) ¿Que equipo ganará la Champions League?

Me despido recomendándote *Trainspotting*, si es que no la has visto ya.

Cristina Guerrero, Castellón

Vaya, ya era hora que te dignaras a escribir. Por cierto, he tenido que recortar alguna cosilla por falta de espacio, pero lo importante permanece. Una cosa, ¿por que te tomas en serio lo que digo y te ofendes, si tienes tan claro que interpreto un papel? Dicho esto, retomo mi papel. Respecto a tu obsesión sexual... Después de ver la foto que me has mandado, sigo pensando que tienes problemas con el otro sexo (ya te diré si por exceso o defecto de propuestas). Bueno, te contesto tus preguntas (algunas de ellas bastante sosas, otras no están mal).

1) Pues más que con malos ojos me miran como un bicho raro y con cierta envidia por el éxito que tengo entre las

chicas, sus novias incluídas que me acosan continuamente.

2) Pues no me molesta. Más me molestaría si, como a ti, me confundieran con Boris Yeltsin en plena cogería y con tanta de agua y motivos de leopardo.

3) Pues imprescindible que tenga dos piernas, que no tenga bultos entre ellas y que huelga bien (Jesulín de Ubrique tampoco me vale aunque es cierto que reúne estos requisitos). El resto de detalles son variables.

4) Pues que es soltero, casi treinta años, usa flequillo, hace pesas con palmeras de chocolate, tiene su casa en obras desde hace un lustro y lleva siempre el mismo estilo de camisas y zapatos eremitanos. Ah! Usa unas horribles gafas.

5) Pues sí, pero pocas. Tanto autógrafo y chica que se frota contra mí les acaba cansando.

6) Pues nunca me lo he planteado. Quizá fumicador, para eliminarte a ti y a tu familia de tu casa y venderla luego.

7) Pues que no hubiera restos de alcohol.

8) No precisamente. Más bien hablare de tu ropa interior, aunque quizá eso pegue más en Natura, por la de seres vivos que las pueblan y visitan.

9) Pues porque no creo que ninguno de vosotros sea muchas veces lo que dice. En tu caso mira, ya lo sé. Yo no pongo mi foto por razones legales... ya sabes, la pasma.

10) Pues claro, las tengo todas y llevo jugando desde hace 13 años. Me gusta el segundo, ninguno más.

11) Para estar callado me quedo en casa. Tu solo armas bulla en el zoo, y para que te den cacahuets.

12) Lo único que se es quien no la ganará, el Castellón F.C. por ejemplo (aunque se lo merece).

Gracias pero paso, no me gusta echar la pata en un tren. Hasta otra.

GOLFOMENSAJES

Pedro Villa, mandame un dibujo en grande y coloreado. Schmidt, Pablo Bellas y Federico Gómez, me guardo vuestros dibujos. En efecto, Seguro, con tu carta y tu dibujo me limpie el bul. Javier Román, si, volverá el basurero. Ronaldo y Maldini, tsche tsche... patéticos. Antonio Jesus, si esperas que te escriba personalmente vas listo. Kaos, le le tu carta a The Elf y ya te odia, ¡bienvenido al club! Tienes razón estoy menos ácido. Antonio Murat, por desgracia no puedo ayudarte... XTR, muchas gracias por la entrevista a Nancho Novo. The Banisher, me apunto tus sugerencias. Donato, aunque cambies de nombre en las cartas se que eres tú (el olor a WC de tren le delata). Dark

Prophet, conserva tus gambas. Ignacio Valencia, tienes la chispa de un prototipo. Begonia, gracias por tus pipos, tus cartas son cada vez mejores. Por cierto, se te olvidó el bolso en mi casa. Rafael Hoya, muchísimas gracias por tu cinta. Pablo Poveda, dibujas como un chimpancé manco. Pero no te preocupes, escribes aun peor. Dario Lelva, ¿cómo pretendes que te publique esos garabatos? Adrian de Sevilla, que forma tan tonta de gastar boli. Cayetano, que te den... Hunter, ya le di una toba a Chip & Ce de tu parte. Nickname, no te metas con mis fieles. Knuckles, tienes razón, regalar cosas subiendo precio no es un regalo. Luis Villegas, de México, a ver si me invitas. Cyber-yayo, casi me desmiembro de risa con tu carta. Miguel Cid, nada ni nadie me censura. Josechu Odoloste, mucha mala leche pero poca imaginación. Ozzy, Nancho Novo da sopas con onchás a Alice Cooper. Ignacio Fernández Ortiz, que rollo eres tío, no sé ni cómo te aguantas. Manuel Manzano, si no te gusta esto es fácil... pasa de página. Hadie, ¿cómo eres capaz de seguir diciendo que eres una chica después de mandarme tu foto, que parece Marcelino Camacho? Marcos Campos, un saludo para Argentina. Mucusmán, saludo doble este mes. RGS tu dibujo me ha gustado. Ya acabe. Por cierto, en el fondo... os... bueno, ya veremos.



TUROK

N I V E L 8

Bueno, ya queda muy poco... pero atáxos los machos porque lo que se os avecina es un auténtico infierno. El último nivel es una mezcla de lo anterior pero con más mala leche que nunca. Si lo lográis, sólo os quedará el dichoso Jefe Final.

M
A
P
A
S



ARMAS
LLAVES
CHECKPOINT

SAVE POINT
TELEPORT
BONUS

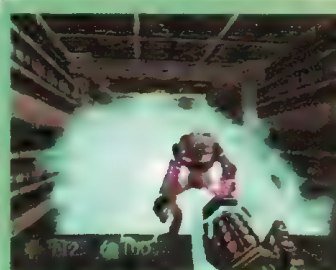
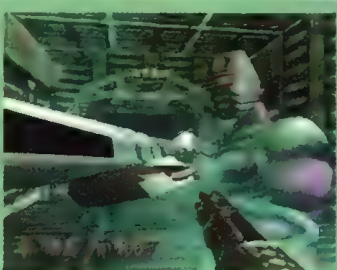
NIVEL 8 MAPA 1



Para que os hagáis una idea de lo que os aguarda en el último nivel, nada más comenzar tendréis que enfrentaros a dos gigantescos Triceratops y varios lagartuchos de gran tamaño. Como en otras ocasiones, lo mejor es moverse con rapidez e intentar que se maten entre ellos forzando el fuego cruzado. Si no lo lográis, abrid paso con los cohetes y avanzad hasta los robots que guar-



dan las cuevas. Parecen muy duros pero sólo son unos zoquetes con mucha chapa y muy poca agilidad. Ya dentro de la fortaleza la cosa se pone más peliaguda pero, con un poco de precaución y sin prisas, avanzaréis sin mayores problemas. Mucho cuidado con los robots amarillos porque éstos sí que aguantan bastantes disparos, tienen mejor puntería y un armamento más potente.

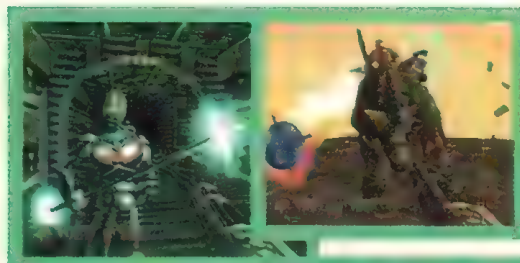
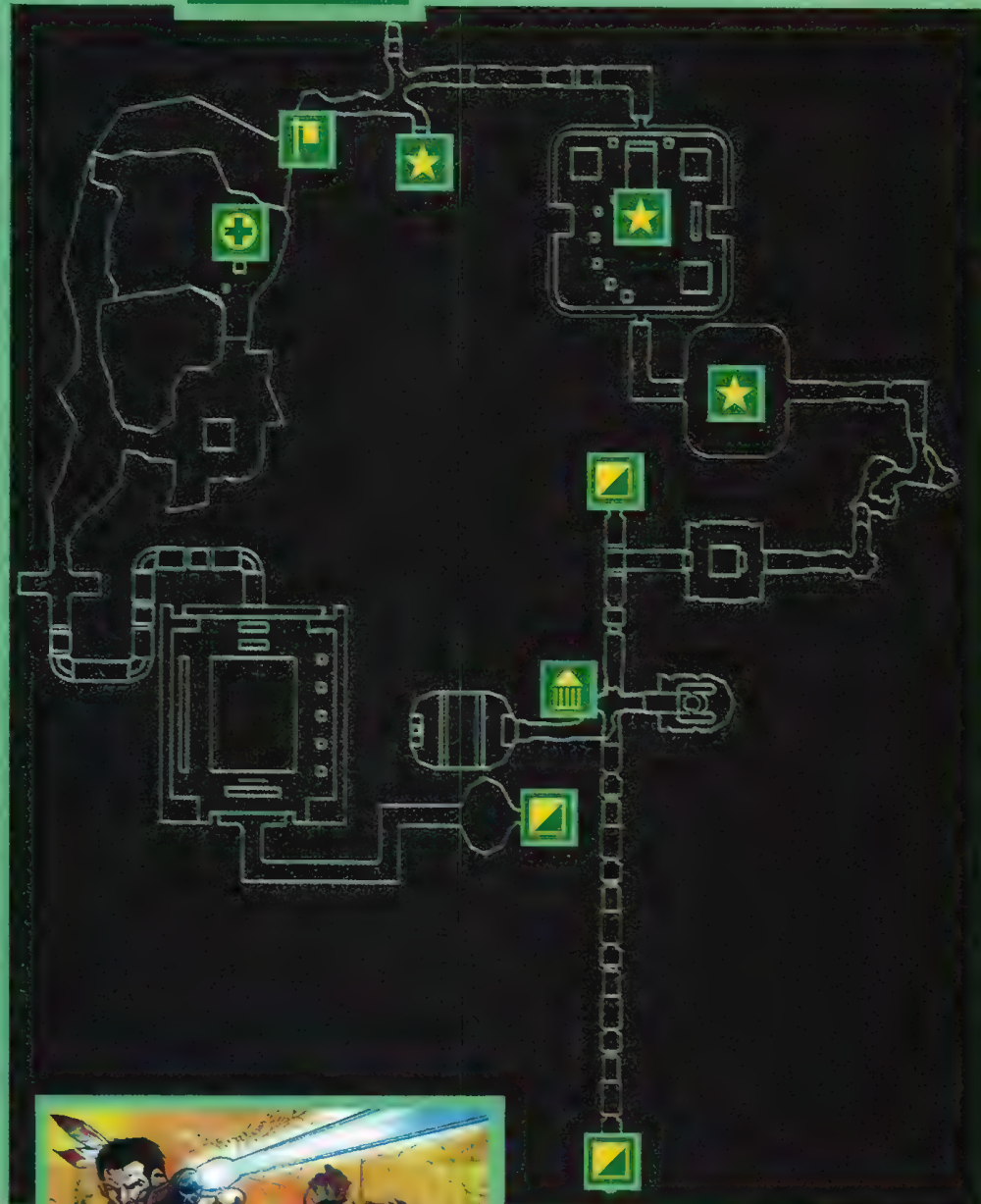


MAPAS

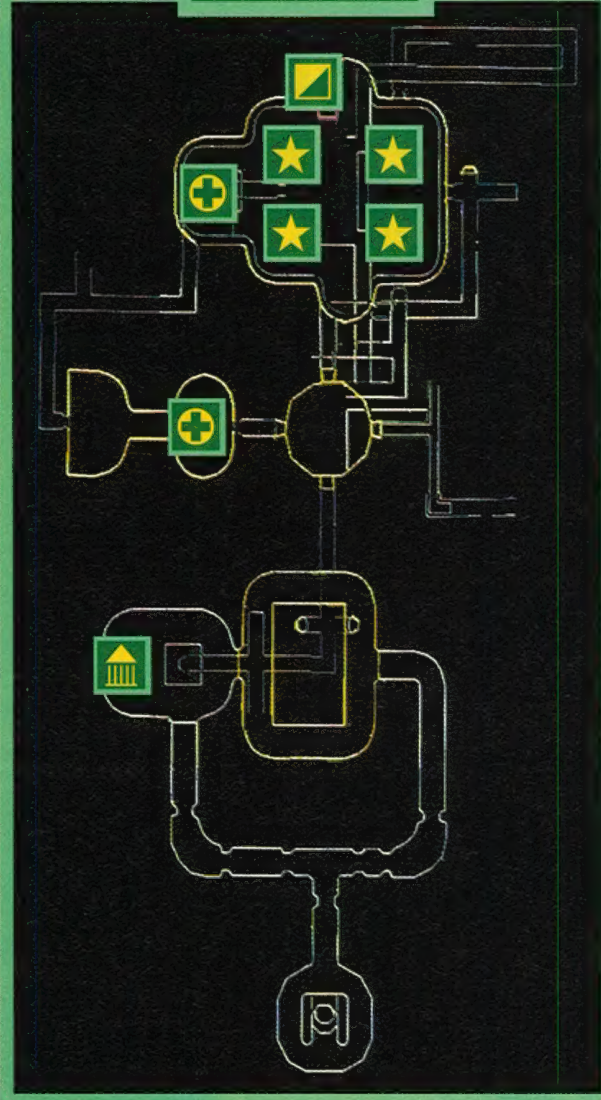


* ARMAS
 LLAVES
 CHECKPOINT
 SAVE POINT
 TELEPORT
 BONUS

NIVEL 8 MAPA 2



NIVEL 8 MAPA 3b



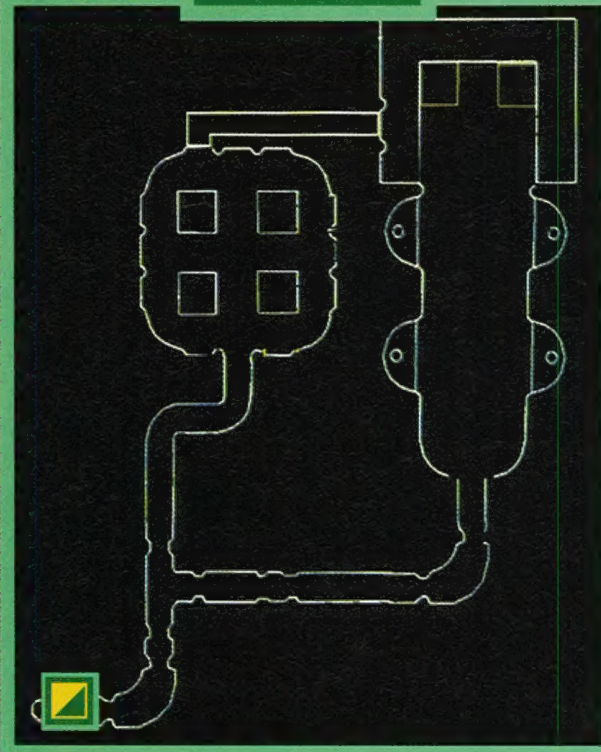
Tranquilidad y buenos alimentos, porque con la lava hemos topado. Enemigos aparte, en estas partes del recorrido vuestro principal problema son los lagos de lava y las trampas mortales del suelo. Las plataformas desperdigadas por estos escenarios son o muy pequeñas, o están bien guardadas por enemigos de peso. En el caso de que os precipitéis sobre la ardiente lava, procurad guar-



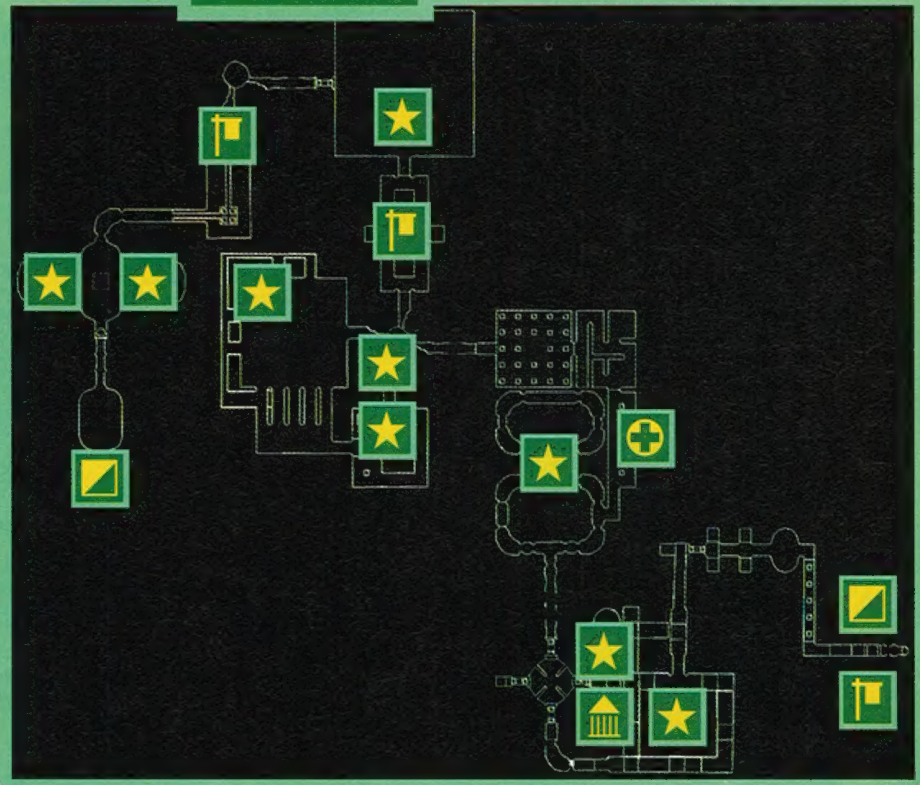
dar la calma y saltar en vez de avanzar corriendo. En casi todos los casos hay un ascensor cerca o alguna plataforma para volver al punto desde el que nos caímos. Las trampas de los pasillos son otra cosa. Son pocas pero si no andas con cuidado te costarán unas cuantas vidas. Una vez descubierta la primera, os encontraréis con el resto. Las más peligrosas están casi al final del mapa dos.



NIVEL 8 MAPA 3a



NIVEL 8 MAPA 4



Para anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76

GAME GEAR, ULTRA 64, SATURN,
PLAYSTATION Y PC CD-ROM
HORARIO: 10:30 A 13:00 Y 17:00 A 20:00

(CERCA MERCADO SAN ANTONIO)

WORLD GAMES

989.59.59.65 TLF

IMPORTACION DIRECTA DE JAPON

START GAMES

COMPRA VENTA Y CAMBIO
DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS
NUEVOS Y USADOS

96-5393475

RECOGIDA GRATUITA EN TODA ESPAÑA

E-MAIL
JUSAN@ARRAKIS.ES




ATENCIÓN AL CLIENTE:
9:00 AM A 23:00 PM
CERRADOS DOMINGOS
Y FESTIVOS

TUS TIENDAS START GAMES EN

CUJUAN CARLOS 1, 47	BONO GUARNER 10	CRISTOBAL SANZ 25
JUNTO PLAZA CASTELAR	JUNTO ESTACION RENFE	FAX 96-538 31 89
ELDA (ALICANTE)	ALICANTE	EL CHE (ALICANTE)

ENVIOS EN 24 HORAS

CAMBIA TU VIEJA CONSOLA POR UNA DE ULTIMA GENERACION



**C/PEREZ GALDOS,36 Bajo.
02003 ALBACETE Fax: (967) 50 22 15**

9 6 7 - 5 0 7 2 6 9

967-50226



ABE'S ODISSEE
ACE COMBAT
CASTLEVANIA
CROC
DARK FORCES
DRAGON BALL Z
FANTASTIC FOUR
FATAL FURY REAL BOUT
ISS PRO
FORMULA 1 97
MOSTER TRUCKS
MOTO RACER
MUNDO PERDIDO
NIGHTMARE CREATURES
PARAPPA THE RAPPER
PORSCHIE CHALLENGE
RAY STORM
REBELT ASSAULT 2
STREET FIGHTER
PUZZLE
SAMURAI SHODOWN III
SOUL BLADE
SUIKODEN
TENKA
TOMB RAIDER
TOSHIDEN 3
V-RALLY
VANDAL HEARTS
WARCRAFT II



AMOK
BUG TWO
DARK SAVIOR
DIE HARD ARCADE
DISCWORLD 2
DRAGON BALL Z
DRAGON FORCE
DRAGONS HEART
FIFA 97
JUNGLA DE CRISTAL
KING OF FIGHTERS '95
LOST VIKINGS 2
MANX TT
RESIDENT EVIL
STREET FIGHTER
SONIC 3D
SONIC JAM
SOVIET STRIKE
TOMB RAIDER
TORIKO
TOSHIDEN URA



BLAST CORPSE
DOOM 64
FIFA 64
GOLDEN EYE 007
INTER. S. SOCCER 64
KILLER INSTINCT
GOLD
MARIO 64
MARIO KART
MORTAL KOMBAT TRILOGY
MULTI RACING CHAMPION
NBA HANG TIME
PILOTWINGS 64
STAR WARS
TUROK
WAVE RACER

ACCESORIOS:
CONTROL PAD
MEMORY CARD
CABLE RF
ADAPTADOR USA/JAP

CLUB DE CAMBIO
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra-reembolso.
No envies dinero con tu paquete.
PLAYSTATION Y SUPER NINTENDO 2.000, MEGADRIVE 1.500

ACCESORIOS:
CONTROL PAD
MEMORY CARD
CABLE RF
ADAPTADOR USA/JAP

!!! AVISO IMPORTANTE !!!

Este mes no nos compres ningún juego. Correrías el riesgo de gastarte menos dinero y además tenerlo al día siguiente en casa



DONKEY KONG 3
DRAGON BALL Z HYPER
FIFA 97
ISS DELUXE
KIRBY'S FUN PACK
KIRBY'S GHOST TRAP
LUCKY LUKE
NBA LIVE 97
STREET FIGHTERS ALPHA 2
TERRANIGMA
WINTER GOLD
WORMS

MEGA DRIVE

BUGS BUNNY
DRAGON BALL Z
FIFA 97
INTER. S.S.S. DELUXE
NHL 97
POCAHONTAS
PREMIER MANAGER 97
SONIC 3D
TOY STORY
VIRTUA FIGHTER 2
WORMS



24 H
SERVICIO A TODA
ESPAÑA EN 24H.

PROFESIONAL
SI QUIERES TENER TODAS
LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
CON DESCUENTOS
ADICIONALES, INFORMATE
EN EL TELÉFONO
967-505226

O F E R T A S

ACTUA SOCCER - PSX
AIR COMBAT - PSX
ALIEN TRILOGY - PSX
BUS A MOVE 2 - PSX
CASPER - PSX S.S.
DINO DINI SOCCER - MD
DINOSAURIOS - SN
FIFA 97 - S.S.
GALAXIAN 3 - PSX

GRID RUN - PSX
KILLER INSTINCT - SN
LOADED - PSX
NBA GIVE'N GO - S.N.
PITBALL - PSX
PREHISTORIC MAN - S.N.
RAYMAN - PSX S.S.
RESIDENT EVIL - PSX
RIDGE RACER - PSX

SKELETON WARRIORS - S.S.
STAR GLADIATOR - PSX
STREET FIGHTER ALPHA - S.S.
TEKKEN - PSX
TOSHIN DEN - PSX
TRUE PINBALL - PSX
WIPE OUT - PSX
WORMS - PSX





IMPORTACION
VAMPIRE SAVIOR
PANZER DRAGON RPG
STREET FIGHTER COL.



**LIDERES
EN
IMPORTACION**



PAL
LYLAT WARS
DUKE NUKEN 3D

IMPORTACION
TOP GEAR RALLY
SONIC WINGS ASSAULT
CHAMALEON TWIST
ROBOTECH
BAKU BOMBERMAN
J.LEAGUE HUDSON
DYNAMITE LEAGUE SOCCER



PAL
ABE'S ODDISEY
FIGHTING FORCE
F1 97
OVERBOARD
NUCLEAR STRIKE
MOTO RACER
RAPID RACER

DIRECCION:
ARENAL 8 PL.1ª
28013 MADRID Y
BENITO GUTIERREZ 8
28008 MARID



P E D I D O S :
CHOLLO 1: 523 23 93
CHOLLO 2: 549 78 25



U.P.S. ENTREGA EN 24 HORAS

IMPORTACION
MAGIC USA
MARVEL SUPERHEROES
JUEZ DREDD
STREET FIGHTER COL.
DUNGEON DEATHTRAP
D&D COLLECTION
BREATH OF FIRE 3
COOL BOARDERS 2
TACTICS OGRE

FRONT MISSION 2
RESIDENT EVIL D.C.
EINHANDER
GRADIUS GAIDEN
CLOCK TOWER USA
FINAL FANTASY 7
DRAGON BALL FB
GUN BULLET
OGRE BATTLE USA
ROCKMAN X4

COMPRAMOS TODOS TUS JUEGOS USADOS

llega con **SPORT**

El juego más espectacular
y exclusivo con el que jamás
hayas soñado

PC Barça



**EL PRIMER CLUB
DEL MUNDO
CON SU PROPIO
JUEGO DE PC.**

Muy pronto el Barça estará en tus
manos. Decidirás las alineaciones
y las tácticas para ganar a los
mejores equipos del mundo.

Podrás conseguir la liga, la Copa
de Europa y la Copa

Intercontinental, si no eres
destituido antes por la Junta
Directiva...

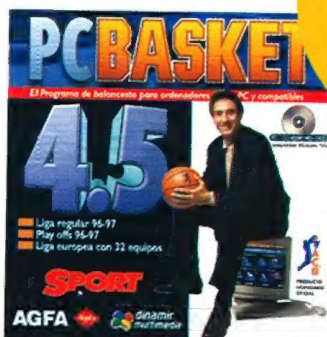
Además, podrás consultar la
historia y las alineaciones de
todos y cada uno de los partidos
que el Barça ha jugado desde
su fundación (más de 6000).

**YA
EN TU
KIOSCO**

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE

**dinamic
multimedia**

AGFA



SPORT
pasión por el Barça

www.sport.es

DISFRUTA DEL DEPORTE REY CON LOS MEJORES JUEGOS
DE FÚTBOL DE LA MANO DE
KONAMI

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO™



SUPERJUEGOS
PUNTUACIÓN: 95



CONTINÚA
A LA
VENTA

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64



SUPERJUEGOS
PUNTUACIÓN: 96



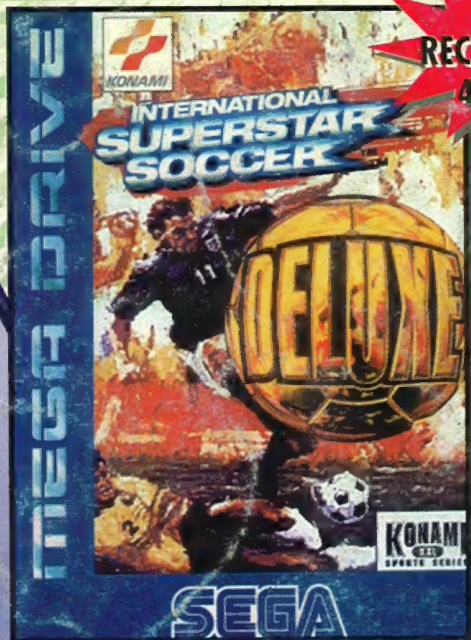
EL FUTBOL ES ASI

"INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE" YA ESTA
DISPONIBLE PARA: SNES, MEGADRIVE Y PLAYSTATION



ACCIÓN Y RITMO
TREPIDANTE.
INCLUYE GAFAS
EN 3 DIMENSIONES

UN VERTIGINOSO
DESCENSO A
LOS INFIERNOS
EN BUSCA DEL
TESORO MÁS
LEGENDARIO



PRECIO
RECOMENDADO
4.995 PTS



DESCUBRE LA MAGIA
DEL MEJOR BATTLE
RPG JAMÁS CREADO
PARA PLAYSTATION



LA CARRERA
FUTURISTA MÁS
ESPERADA DEL
MOMENTO QUE
TRIUNFÓ EN
LOS SALONES
RECREATIVOS



C/ Orense 34. 28020 Madrid. Tel. (91) 556 28 02. Fax. (91) 556 28 35



© ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.



© ES UNA MARCA REGISTRADA DE NINTENDO COMPANY LIMITED.